出版／1989年12月8日

特價 40元

The Softworld 軟體世界 革新版

■ 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ■

第 9 期



來顆Power
加點TURBO

亞洲電腦
讓您——
信心滿點!
衝勁十足!



★ 請洽亞洲電腦世界全省服務網 ★

台北區/萊欣☎(02)396-5781/台北市八德路一段51號(光華商場2F36號)
傑倫☎(02)392-7367/台北市八德路一段51號(光華商場2F91號)
羅林☎(02)394-4812/台北市羅斯福路二段10號
詮民☎(02)596-2935/台北市民權東路181號2F
捷宇☎(02)311-0902/台北市中華商場忠棟2F99號
元亨☎(02)305-6034/台北市中華路2段387號1F
先登☎(02)563-5881/台北市松江路362巷30號
三康☎(02)957-9281/台北縣板橋市民族路129巷27號
後龍☎(037)728-720/苗栗縣後龍鎮車站街128-14號
李安☎(03)425-8000/中壢市中美路109號
台灣☎(035)225-181/新竹市西大路542號
聯詮☎(036)622-068/苗栗縣竹南鎮東平路125號
華昌☎(02)311-4129/台北市中華商場忠棟14號1F
達訊☎(03)336-5943/桃園市興華街27號
隆盈☎(02)955-2467/板橋市實踐路193號
佳動☎(035)716-753/新竹市光復路460號
台中區/亞勤☎(04)252-9526/台中市西屯區福星路345號
中億☎(04)220-8626/台中市明道街93號
飛克☎(04)225-8961/台中市中山路49巷16號
千訊☎(047)264-284/彰化市中山路三段216號
日成☎(049)336-959/南投縣草屯鎮太平路2段51號
亞普☎(04)226-2067/台中市三民路三段62巷6號4F
亞震☎(04)232-7800/台中市[illegible]路二段178號
致成☎(045)571-268/台中縣后里鄉三豐路124號
行家☎(046)869-751/台中縣大甲鎮中山路一段939號
佳信☎(047)251-555/彰化市和平路129號
台東區/東方☎(089)322-967/台東市新生路408巷13號
嘉義區/盟統☎(05)222-2737/嘉義市西榮街184號
台大☎(05)224-1686/嘉義市民國路65號
良威☎(05)370-2350/嘉義縣朴子鎮文化南路27號
群達☎(05)228-9627/嘉義市文化路262號
台南區/晁陽☎(06)234-4382/台南市青年路368號
榮登☎(06)226-8862/台南市北門路一段66號
先師☎(06)253-0773/台南縣永康鄉中正南路755號
捷訊☎(06)635-7591/台南縣新營市新進路27號
高雄區/統全☎(07)271-4536/高市五福二路130號
信光☎(07)321-7147/高市博愛一路139號
信光☎(07)741-3468/鳳山市中山西路19號之1
信光☎(07)582-1763/高市左營大路2-28號
信光☎(07)282-9316/高市建國二路93號
上正☎(07)331-9357/高市中山二路313號
燕豐☎(07)351-5762/高市楠梓區楠梓街18號
林記☎(07)251-1963/高市中華三路121號
林記☎(07)385-1766/高市建工路512號
燕豐☎(07)722-6064/高市苓雅區三多二路51號
宏大☎(07)622-4816/高縣岡山鎮岡山路368號
大雅☎(07)746-9427/高市苓雅區正義路233號
翔鵬☎(07)711-5968/高市苓雅區輔仁路187號
宏大☎(07)622-4316/高縣岡山鎮岡山路368號
屏東區/萬可☎(08)788-1347/屏東縣潮州鎮育英路78號
亞洲學苑☎(08)722-8531/屏東市民生路7-6號
安特爾☎(08)737-4735/屏東市仁愛路172號

高雄總公司/三民區民壯路53號☎384-8088・台中公司/西屯區洛陽路146號☎255-1266・台北公司/新生南路一段60號2F☎394-5225

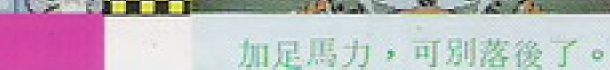


遊戲中共有三種機車供選擇





遊戲的選項。



加足馬力，可別落後了。

方程式機車賽是Accolade公司今年度的力作之一，由設計名車大賽的原班人馬精心策劃，可想而知其可玩性相當高。

方程式機車賽是國際知名的賽車，遊戲中你可以選擇練習賽、單項比賽和巡迴冠軍賽。不管你參加那一種比賽，事先都需通過一場資格賽的考驗，如果你花費的時間太長或不幸撞上隧道都可能被列為不合格。一旦沒有通過資格賽，你便無法參加正式比賽。在練習賽和單項比賽中，你可以從15個世界聞名的比賽場地中選擇一個進行比賽，而巡迴冠軍賽則沒有選擇場地的權利，你必須賽完所有的比賽場地，然後根據積分決定名次。

本遊戲不但可讓玩家選擇比賽場地，還可以自行選機車款型，駕著心愛的機車與世界知名的九位選手一較長短。為了提高遊戲的難度，和你競爭的對手個個身手矯健，勇猛悍慄，你不僅要專心駕駛，還得隨時提防天外飛來一腳，免得魂飛九天。當然啦！困難度是可由玩家自行調整。從第一級的菜鳥級至第五級專家級，從自動排檔到手控排檔，均任你選擇。

說實在的，本遊戲的流暢性相當夠，即使在慢速 XT 上執行，保證仍然讓你大呼過癮，享受前所未有的飆車經驗。

THE CYCLES

International Grand Prix Racing

方程式機車賽

國際方程式機車大賽是世界最知名的機車賽。感官的快感和令人[illegible]的冠軍頭銜迷惑下，誰都願意為它賣命。

嚴重警告 這是個速度非凡，令你窒息的遊戲，心臟衰竭者，勿試!!

目錄 CONTENTS 第9期 12月號

片頭介紹

A-10坦克殺手

忍

衝鋒飛車

方程式機車賽

步步殺機

模擬城市

猛鬼逛街





發行人／蔡美賢
企劃／史提芬
總編輯／謝明奇
企劃助理／李初陽
文字主編／吳海境
策略規劃／黃晉誠
執行編輯／陳揚隆
美術主編／賀志龍
編輯助理／王麗敏
文字編輯／王美玲
美術編輯／林淑敏　黃啓禎　曾一正　林殷熙　林俊宏　賴姿瑾　劉信良　余昭錦　陳金泰　文桂梅　林妙玲　姚秀娟　牛振鳳
特約作家／陳兆宏　方善悅　魏宇明　溫松淋　吳謙諒
駐美特派員／亞佛列德
發行所／軟體世界雜誌
高雄郵政28之34號
登記證號／局版台業字第3082號
出版公司／合琴文化事業有限公司

衝鋒飛車

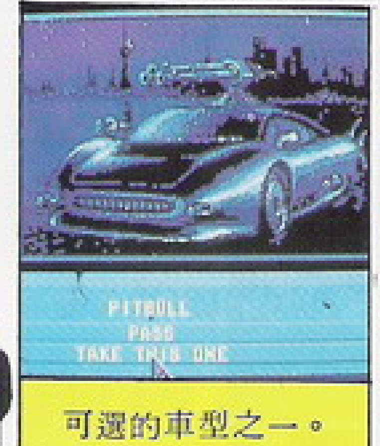
DEATHTRACK

ACTIVISION

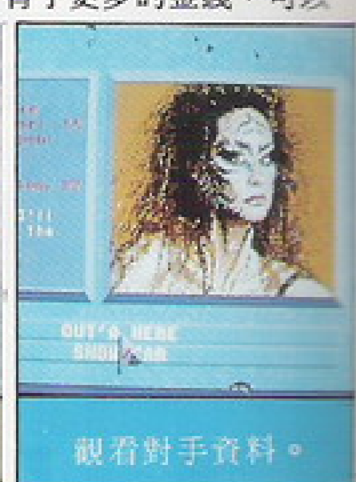
駕著造型特殊的賽車，以時速300公里的速度奔馳在舊金山的大道上。你正暗自竊喜於遙遙領先之際突然一個不知死活的傢伙駕駛著一輛名車，囂張地從你身旁一閃而過。「該死的傢伙！」你不服氣地咒罵著。

「送你顆飛彈嚐嚐，叫你知道吾人的厲害！」準備好飛彈，鎖定，發射……轟的一聲，爆出一團火球，頓時車毀人亡，化成一堆灰燼。此時，你露出滿意的微笑……帥呀！

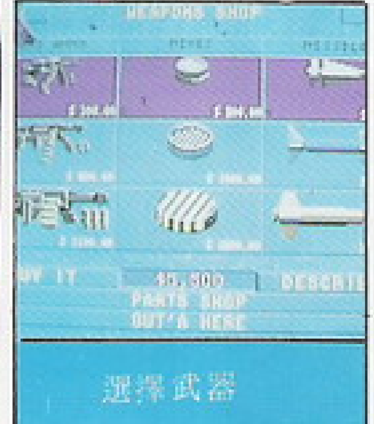
遊戲中，你可以從三輛賽車中選擇一輛最合你胃口的車子，然後帶著你僅有的＄10,000，至武器店選購武器，將你的愛車改良成一輛火力強大的賽車，才能贏得賽程和接踵而至的名譽和金錢。有了更多的金錢，可以購買更高級的武器，更換更高級的零件配備，讓你的車成為名符其實的超級賽車。



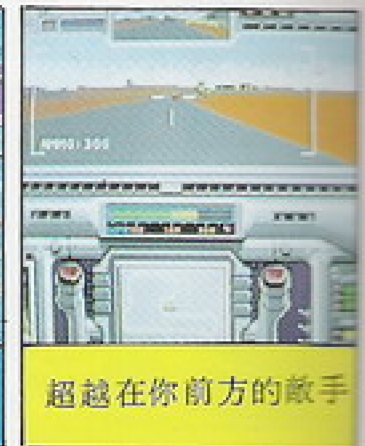
可選的車型之一。



觀看對手資料。

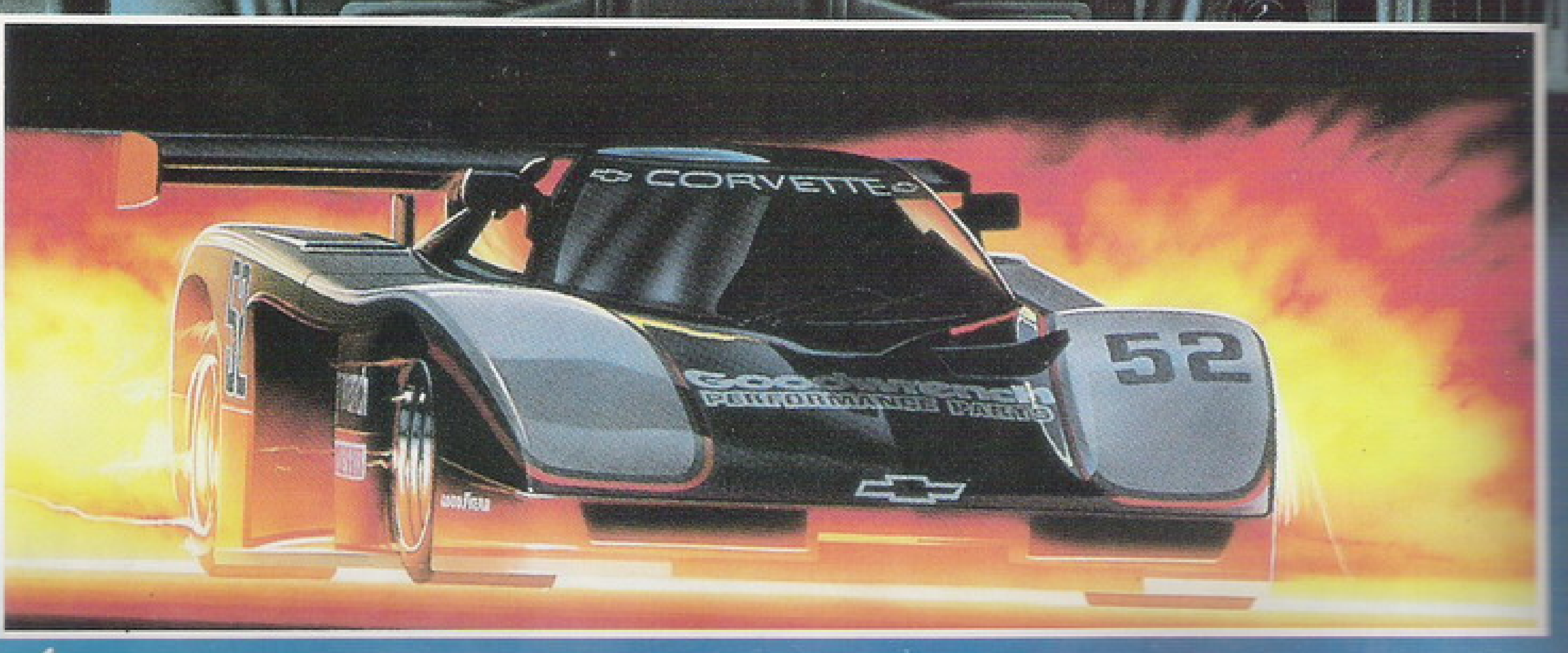


選擇武器


超越在你前方的敵手

此次共有10名來自世界各地的名賽車手與你一拼高下，他們個個殺人不眨眼，因此在比賽前務必先了解對手的身家資料，所謂知彼知己，百戰百勝。本次賽程共提供10個賽車場地，你可以自由選擇一個場地比賽，或參加全程競賽，跑遍美國十大名城。

這是一個絕無僅有的賽車遊戲，它不但能滿足你的感官，還能讓你宣洩積壓在內心的破壞力。選擇它絕不會後悔。



25噸超重量級毀滅飛行的快感



真實的A－10機艙的數位化影像及逼真的控制讓你完全進入狀況。

容易操作的戰略地圖顯示部隊位置及動向，情報資訊及地域外貌。

立體空間(3Space) 256色，明亮陰影處理，包括山脈、河流、峽谷、車輛及層次化的天空

＊體驗A-10雷霆二式攻擊機的震撼

對於收集飛機模型的朋友，A-10坦克殺手那特殊怪異的造型，應該是收集行列中不可缺少的模型之一，而現在，你更有機會一開這種外型彪悍、火力強大的攻擊機了！

兩具推力9060磅的渦輪引擎和一門30釐米機關砲，使得A-10在戰場上無往不利，更在越戰中贏得疣豬（Warthog）的醜陋綽號。即使它一具引擎或一側機翼被轟掉了，駕駛員仍可以談笑風生地讓它安全返航。

操縱簡單、容易上手是這個模擬遊戲的一大特色，極適合作為初學者的入門引導。而特殊的VCR介面效果更提供玩者以達到最佳的娛樂效果；你可以任意調整：

1.每項任務執行的困難度。
2.3-D立體顯示的精緻程度。
3.駕駛窗視界的大小。
4.訊息顯示時間的長短。

因此，你便可以根據使用的電腦機型調整適當的解晰度。

10種視界一包含了3個艙內視界和七個外部視界一更使你在駕駛A-10時，對週遭狀況瞭若指掌。

別忘了，A-10坦克殺手充分支援256色 VGA 畫面。

在魔奇音效卡的支援下，讓細緻的音樂效果伴你進入戰場吧！

擬

模擬城市

剛見到這個遊戲時，看著封面上的設計，對它的內容不禁感到有點納悶—城市模擬跟史前的怪獸又能扯上什麼關係呢？筆者是先從「關於都市的起源和演進」的部分大略閱讀後，再進入遊戲操作，結果在短短的時間內便迷上這個遊戲！！

這個遊戲（或許可稱之為「模擬器」）提供兩個方向供你選擇：

一、建設「你夢想中的都市」：

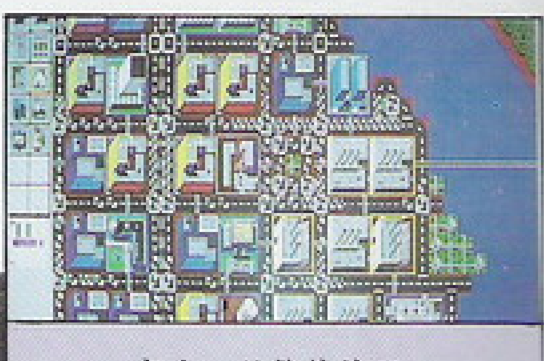
藉著它豐富的編輯能力，在一片空曠的不毛之地上，設置工商業、住宅用地、發電廠等等，利用現有的地形來配合都市的發展。

這個遊戲的一大特色是很容易進入操作，很快便能獲得初步的成就感。當你完成初步設置，住宅區便有人遷入，小型的加工廠也成立了，隨之道路上車水馬龍，高樓大廈林立，初步發展成1萬人的都市簡直不成問題！！不過別太快滿足了，此時你的市地開發得還不到十分之一哦！你的目標是五十萬人口的大都會區（Megal-opolis）！！而在達成這個目標之前，經驗知識的累積是必要條件，你得把都市發展的來龍去脈都了然於心，才能再進行你的「都市夢」。

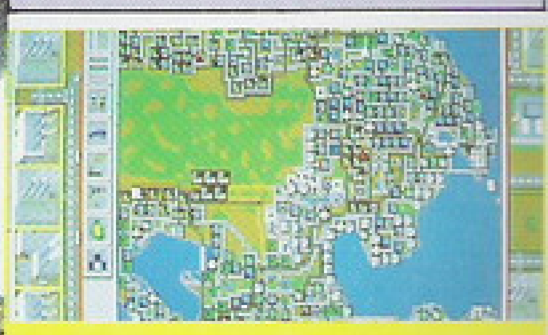
二、「悲情城市」

不要讓短暫的成就感沖昏了頭！

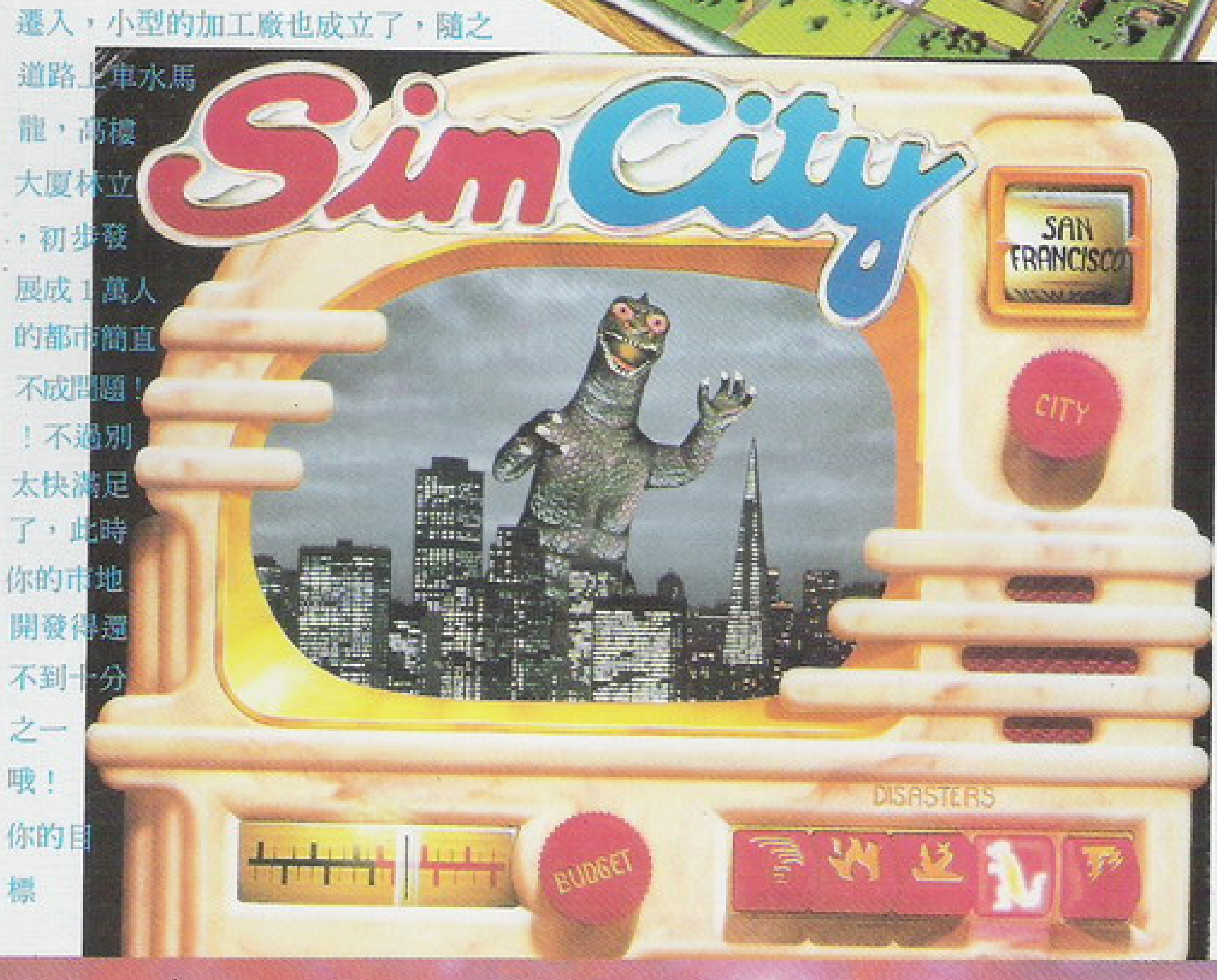




市中心的繁榮情況



使用地圖視窗收集各種市政資料



一個精緻的城市遊戲模擬，現在就和你見面!!

模擬城市



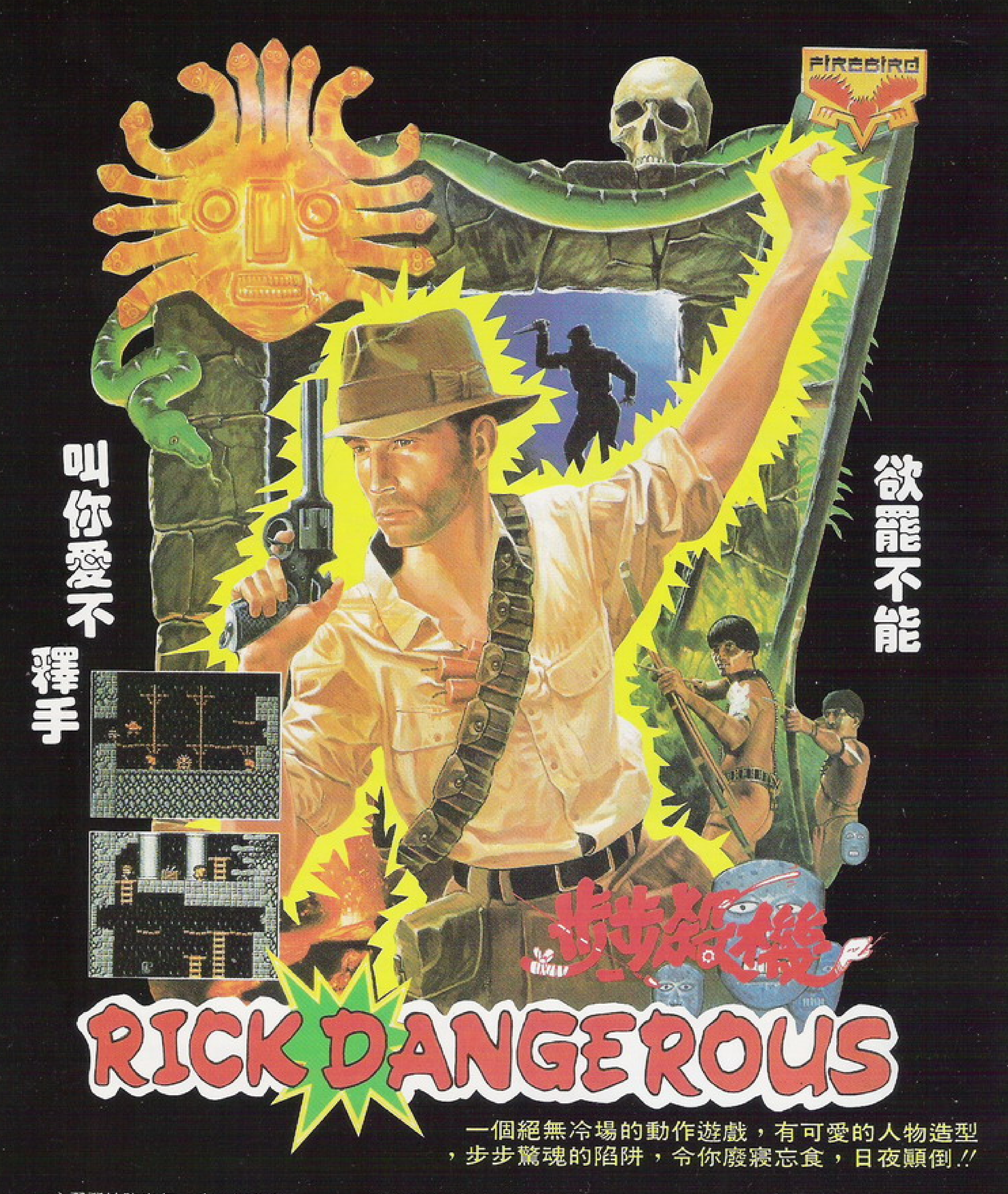
有八個不同「悲情」的城市等著你去解決問題，舉個例子吧！

1. 1906年舊金山發生八級大地震，引發大火蔓延全市，全區供電中斷，交通癱瘓，市民要你臨危受命阻止大火延燒，並在災後重建本市。市民的要求目標是重建本市為「大都會」，而你只有五年的時間！！

2. 1957年東京——一隻龐然巨獸在東京灣出現，四處橫行肆虐，摧毀了沿岸的工業區，你必須在五年內重建災區，恢復工業建設，並達到市民的要求成績—500分

而這只是其中兩個例子，倘若你達成市民的理想，你將獲頒榮譽市鑰，否則若是愈弄愈糟，市民可會把你踢出市外，丟在鐵軌上！！

這個遊戲絕非短短幾天可以「解決」的模擬遊戲，想要體驗一下「市長」的大權在握，聽聽市民們大吐苦水的滋味嗎？利用遊戲中的印表功能把城市建設列印出來，看著自己的心血成果保證你會心花怒放！！



一個絕無冷場的動作遊戲，有可愛的人物造型，步步驚魂的陷阱，令你廢寢忘食，日夜顛倒!!

小心翼翼地跨出每一步，因為每一步都可能牽動一個機關，而引發一場災難。

理克・丹吉爾司（Rick Dangerous）是一個勇於冒險的探險家，在一次墜機事件中跌入了南美亞馬遜森林中的蠻荒地區，而意外地發現一個天大的秘密。你必須控制理克穿越阿茲特克神廟、古埃及的墓室和納粹駐守的城保，瓦解納粹進行飛彈砲轟倫敦的驚人計劃。

遊戲從理克進入阿茲特克族的神廟開始，你跨出的第一步即充滿殺機，一個巨大的圓石轟隆隆緊追在你身後，空有一把左輪手槍、炸藥和一支長棍卻一籌莫展，只好三十六計走為上策。別以為逃過被壓成肉醬的命運之後就一切平安無事了，後面還有一大堆危險的機關等著你，例如突然會從天外飛來一箭，地上到處充滿尖刺，當然還有一大堆野蠻的土著和兇狠的納粹士兵等著將你這個不速之客打入十八層地獄。

這是一個精彩刺激的動作冒險遊戲，雖然其風格非常類似印第安那瓊斯系列的作品，但它的卡通式人物造型卻非常令人激賞，它的可玩性相當高，難度亦比一般動作遊戲高，遊戲中有許多令人費解的謎題等著你去解開。總而言之，這是一個令人欲罷不能的遊戲，接觸它之後，保證令你愛上它。

你還記得"魔鬼逛街"裡那個手戴利瓜，面貌被毀的怪人，今夜將會進入你夢中。你將感受到恐怖、刺激的快感

猛鬼逛街 A Nightmare ON ELM STREET

月黑風高的夜晚，陣陣冷風捲起街上的垃圾，掃向黑暗的角落。微弱的街燈不但不能帶來些許光明，反而更明顯的襯托出整片的黑暗。忽然在遠處傳來急促的腳步聲，鏡頭一轉，原來是個夜歸的上班女郎，想必是因為生計才工作得這麼晚。驀然，腳步聲停了，上班女郎好像感應到詭譎的氣氛。她開始四處張望，除了一片黑暗與微弱的街燈，什麼都沒有。她終於鬆了一口氣，但暗處卻傳來一陣冷笑，她向聲音來處望去，只看到一個高大的身影，揮舞的手上閃著銀光…………寂靜的街上傳來一聲淒厲的慘叫，然後一切又歸於平靜！

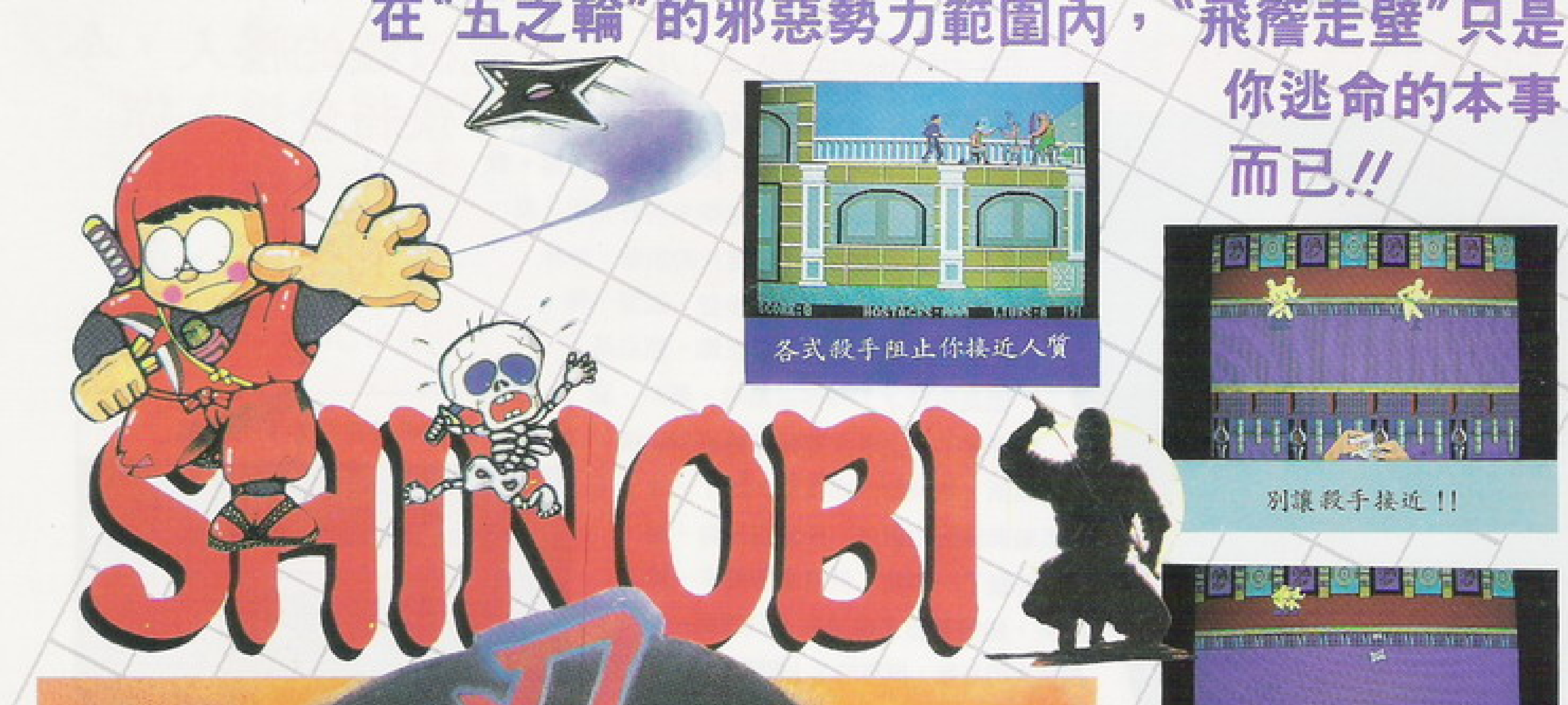
以上的情節想必大家都在恐怖電影看過，現在，你也可以在遊戲中享受到。猛鬼逛街是由著名恐怖電影改編，相信想試膽的朋友是不會錯過的。

啓動機關開啓未知的領域

找尋利爪怪人的住屋，但……

遍地陷阱樣樣都要命

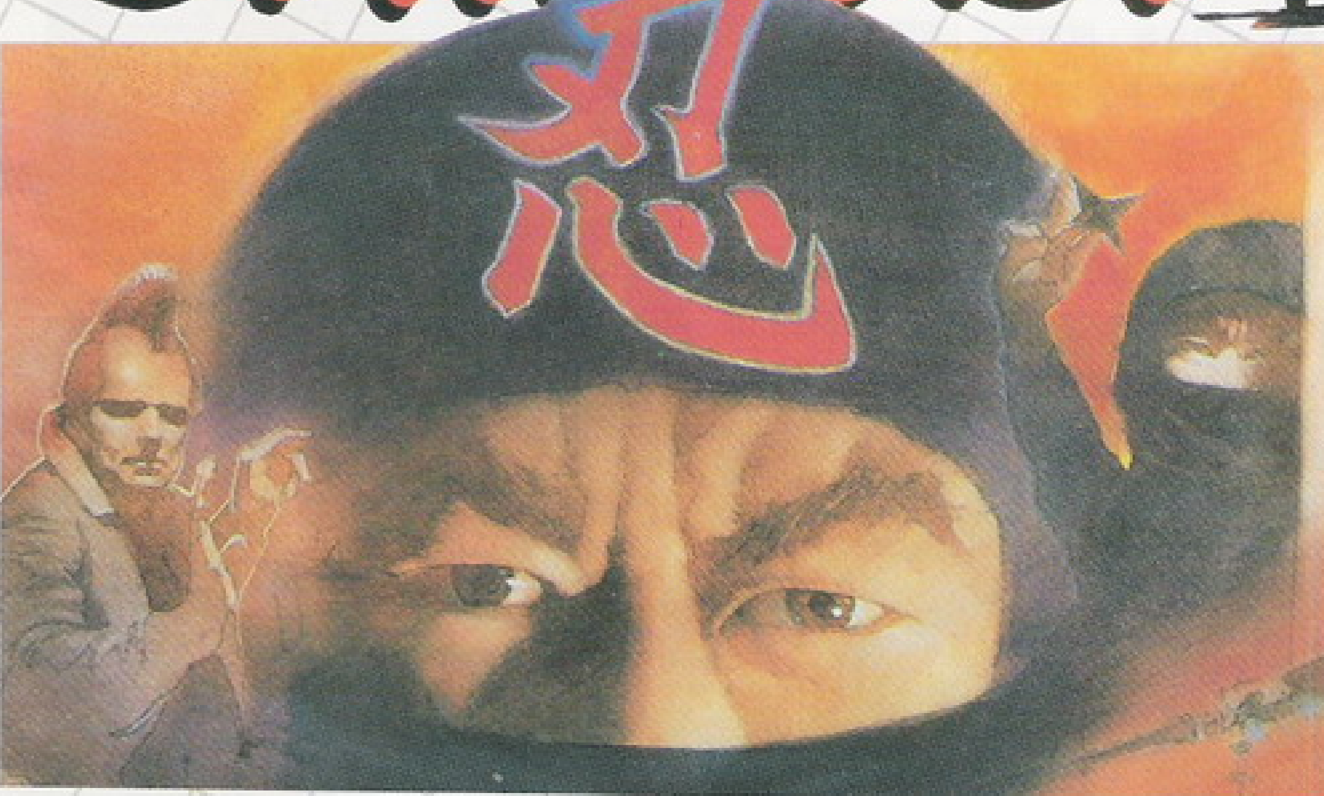
在"五之輪"的邪惡勢力範圍內，"飛簷走壁"只是你逃命的本事而已!!



各式殺手阻止你接近人質

別讓殺手接近!!

活動靶子？打啊!!



你嚐過「飛簷走壁、御風而行」的快感嗎？在忍的世界裡，即使是「隔空殺人」也非難事！

五之輪的五個魔頭，召集了許多亡命之徒，納入了他們的恐佈組織裡，為了進行恐嚇勒索，以壯大五之輪。他們甚至綁架了許多人質，作為談判的條件。你的任務便是隻身進入五之輪的地盤，打倒這些殺人不眨眼的劊子手，釋放所有無辜的人質，當然打倒這五個魔頭才是你的主要任務！

別對這些殺手仁慈哦！因為他們對你是不會手下留情的！

由大型電玩改編成 PC game 的忍擁有原遊戲的許多特點：

1. 大型遊戲畫面，使你能享受到大型電玩的樂趣。
2. 動作乾淨俐落，流程順暢，沒有繁複的指令動作。
3. 在你所執行的五項任務裡，你將面對五個身懷絕技的魔頭。動動腦筋，或許也能輕易地過關斬將呢。
4. 你擁有忍者密技「震爆術」，在每一關卡裡僅能使用一次，別小看它哦，它能使你命在垂危時，救你一命呢！
5. 獨特的「獎勵回合」，眼前奔躍的忍者，正是提供你練習飛鏢的最佳靶子。把他們全打倒了，你還能增一點生命點數呢！





殺手逼近，你失敗了

WELLTRIS

不論你是誰，不管你在那裏，只要一上手，保証令你寢食難安，輾轉反側，做夢都夢到方塊疊呀疊、疊呀疊…

俄羅斯方塊目前在大街小巷到處可見，其魅力不容忽視。原設計者欣然見其作品廣傳於世界各個角落，讓玩家不分國籍地迷上它，於是更潛心研究，閉關一年多，終於又計設了俄羅斯方塊 II（Welltris），讓喜愛俄羅斯方塊的玩家有更豐富的空間來玩此遊戲。

整個遊戲是在一個立體方井中進行，方塊會不斷地從其中一面牆上滑落下來，你必須在方塊滑落井底之前，旋轉移動方塊，將它填在井底最適當的地方。當填滿一行或一列後，該行或該列便會消失，速度亦漸漸加快，一旦無法令組合方塊滑落井底而使四面牆皆亮起時，那就……

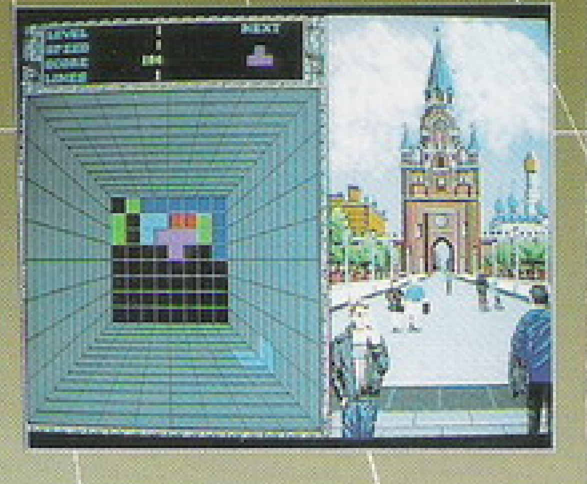
基本上，第二代比第一代更具挑戰性，而難度亦提高許多。遊戲不再以平面來進行，而是以三度空間來詮釋，方塊亦不再只從上方掉落，四面八方都可能有組合方塊從天而降，更難能可貴的是四個牆角的神奇奧妙，它能將一個組合方塊拆成二個不同形狀的組合方塊，還能讓一個組合方塊重疊，形成另一個形狀的組合方塊。神奇吧？！相信我，只要一上手，保証讓你忘了第一代的存在！

特色：

* 有畫面精美的蘇俄風景為背景。
* 五種不同的起始速度任你選擇。
* 共有三個難易等級，難度越高，組合方塊越複雜。齊

俄羅斯方塊 II

具有「俄羅斯方塊」的樂趣，且考驗你的空間感，試試"立體的"保證你的成就獲得最大的滿足!!



幻想空間Ⅲ

這下可好了！萊里的愛情與麵包均泡湯，為何原因呢！就讓你們來為他評評理吧！



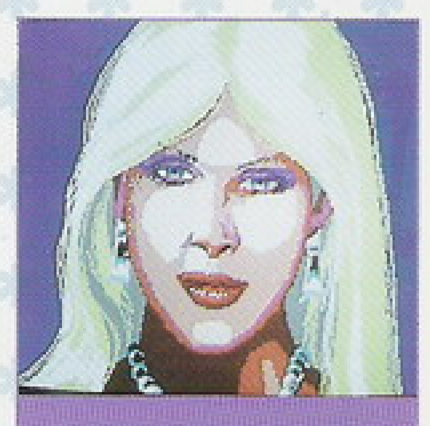
在沙灘巧遇一美女，看看她長得如何，也許就能有一段艷遇……



萊里一回家發覺妻子已將他拋棄了，傷心的萊里不知如何是好……



不但被愛妻拋棄，岳父亦將他踢出大門，在事業愛情兩失意下，萊里會有什麼下一步的計劃？



喔，好漂亮的美女！

萊里！萊里又回來了！花心的萊里，痴情的萊里，這次「嶄新」的萊里又有那些「嶄新」的奇遇呢？

前作尋找愛情中的萊里終於找到他唯一的真愛，並且解救全島獲得了美人芳心；為什麼卡拉拉又會讓萊里傷心欲絕呢？受到重大刺激的萊里又為何進入電話亭變身？又怎麼會被人當作保齡球耍？所有的財產隨著美人一去不返，被丈人炒了魷魚，一文不名的萊里到底要如何絕處逢生，重振往日雄風？！至於無情的卡拉拉呢？……

承襲SIERRA的傳統，精緻的畫面依然讓你目不暇給，配合魔奇音效卡的背景音樂更讓人怦然心動，各位萊里的支持者千萬不能錯過SIERRA公司幻想空間系列又一巨作。

昔日曾經是化外異域，而今雖然也接受了文明所帶來的繁榮，傳說仍然有些未知的危機隱藏在…。看見畫面上出現了斗大的拳頭閃動，可別忘了在驚愕中看清指示方向。外表輕鬆內心緊張的萊里沒有太多休閒的時間；不過，也許是島上清新的空氣和充份的日光浴大大地改造了萊里的外型。從現在開始，奉萊里為偶像的人，記得要先到軟體世界經銷商處詢問再到戶外健身！脊

Leisure Suit LARRY™

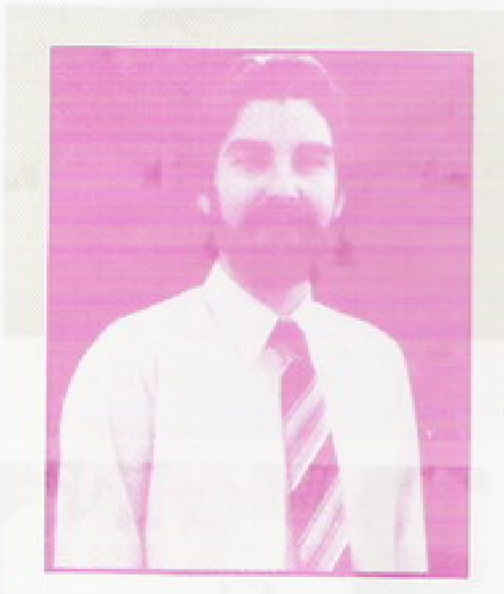
Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals™


LARRY III
特色
支援魔奇音效卡
劇情高潮迭起，畫面
精緻華麗，不容錯過
尋求滿懷悸動的多情風韻
萊里眼望自己建立起來的
家園，不禁滿意的微笑
咦！公園裏怎有部電視，看看吧
Score: 104 of 4000 Leisure Suit Larry 3
至劇場看演出
至海灘看看有沒有艷遇
傷心欲絕的萊里走至電話亭內，改
頭換面，又回到我們熟悉的模樣，
"萊里又回來了！"
This girl is here simply because we liked her looks (waddya want from an Al Lowe game?).
Larry Laffer basks in the sun, and in the affections of his new found love.
William Skirvin drew most of the pictures in this game.
Passionate Patti could have any hunk on the beach, but she only has eyes for our Larry.
Roger Hardy, Jr. drew most of the rest of the pictures in this game.
Carlos Escobar -- Leisure Suit Larry III programmer -- up to his eyebrows in silicon, as usual.
Al Lowe, designer of the Leisure Suit Larry series, pictured here enjoying a favorite hobby.
SIERRA

遣兵將梟雄分天下，喚風雨羅漢降妖龍－

SSI公司訪談





身爲RPG玩家，對戰略及角色扮演遊戲界的巨人－SSI公司自是仰慕不已。日前有幸蒙總編之託，走訪SSI公司，和總裁喬約・畢林斯(Joel Billings)促席暢談，了却多年心願，眞是大快平生！今將訪談內容節錄於下，以饗同好。

SSI公司總裁Joell Billings

南慕容＆虬髯客

開門見山 促席暢談

話說記者乘程來到電腦遊戲重鎮；SSI 公司總部，想 SSI 公司新近更取得 TSR 公司的龍與地下城系列（Advanced Dungeons and Dragons）遊戲版權，正是意氣風發之際，不由得肅然起敬。總裁喬約卻不擺架子，雖然大病初癒，對我這位遠方來客並不顯稍有怠慢之處，特地找來光芒之池（Pool of Radiance）與青色枷的詛咒（Curse of the Azure Bonds）製作人恭克・柯羅艾爵（Chuck Kroegl）一同接受訪問。

記者我單刀直入，訪談一開始就請喬約談談 SSI 公司的成立動機和茁壯歷程。



AD&D系列之一
——青色枷的詛咒

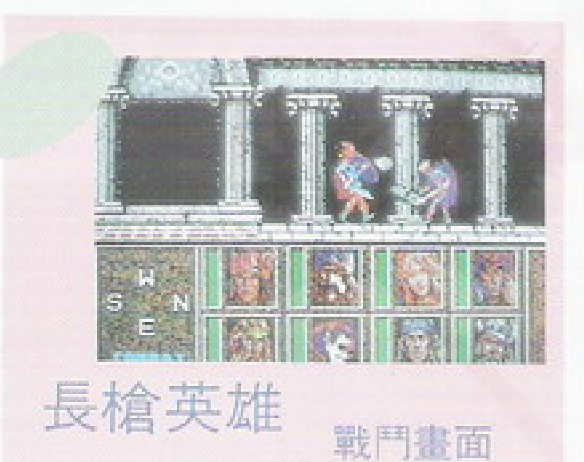
軟體世界不惜重金引進

熱賣中

喬約答道：「本公司成立於1979年夏，初期產品除了戰爭遊戲外，尚有其他戰略遊戲，不過以前者為大宗。大學畢業那年夏天，我結識了一位程式設計師，正巧他幾位同行也是戰爭遊戲迷，經他介紹認識，我們相談甚歡，於是有了合夥製作電腦戰爭遊戲出售的構想。我們第一個產品電腦俾斯麥（Computer Bismark）於1980年一月順利推出，那時候個人電腦還只有 Apple 和 TRS-80 兩種而已。」

記者：「為什麼優先選擇海戰遊戲呢？」

喬約：「那是因為海戰遊戲比較容易寫，而且能藉助電腦之所長，實現紙上遊戲之所不能。其一便是電腦能扮演對手。然而人工智慧在彼時尚處於萌芽階段，我們無法要求電腦展現多高的智慧，不得不選擇較簡單的劇情一敵方只有 Bismarck 和 Prinz Eugen 這兩艘戰艦，電腦不會指揮不來。其二是：電腦所扮演的對手可以從事祕密軍事行動與玩者對抗，更真實地模擬戰場；不像玩紙上戰棋時，對方一舉一動都了然於心。其三是：像電腦俾斯麥這種紙上戰棋當時頗為盛行，品牌繁多，但都克服不了一個共同的缺點一沒有公正的第三者擔任裁判，遊戲就玩不成！電腦卻可以輕易地做到這點，使玩家不再有『二缺一』的憾恨。」



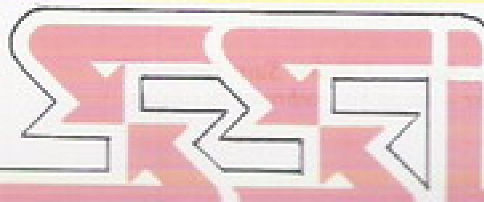
長槍英雄 戰鬥畫面



長槍英雄中的主角之一 牧師金月



長槍英雄 AD&D 系列之一





因緣際會　仗義豪傑

記者：「聽說現今Electronic Arts公司總裁崔普·霍金斯（Trip Hawkins）在貴公司草創時期曾鼎力相贊，能否請你談談這段往事？」

喬約：「1979年夏，擬立SSI公司成立計畫後，透過家叔找到數名金主。其中一人要求Apple公司派員說明產品的市場遠景，Apple公司便派崔普前來。我們就這樣認識的。」

「當時只接觸過TSR-80，根本不清楚Apple。崔普一再向我保證：Apple遠景看好，在Apple上開發遊戲絕對吃香。不過初版的電腦俾斯麥卻是在North Star Horizon上發展的—因為那時就職於AMDOL公司，該公司家用電腦俱樂部主持人用的就是這種。」

「眾金主對SSI成立計畫興緻勃勃，但是他們希望由一位具有商務經驗的人掌理公司，我則負責企劃。他們看上崔普，可惜崔普和Apple公司有約在身，1982年期滿後又有自組公司的打算。不過他仍然應眾人之請，擔任SSI的理事，直到1982年。」

記者：「在草創時期如何推銷遊戲，開拓市場？」

喬約：「我們握有一有利條件—與Apple公司連線。靠著這層合作關係，取得Apple用戶的郵寄名冊。足足有三萬名呢！首先對這三萬Apple用戶寄發廣告傳單，既而在戰爭遊戲雜誌上打廣告。

「原本打算以郵購方式經營，豈料訂單如潮水般湧到，不到一個月就堆積如山，只好立即改弦易轍，將遊戲交付零售店販賣。這一突如其來的轉變確實教我們陣腳大亂，幸好崔普及時提供Apple經銷商名冊，讓公司穩住陣腳。」

記者：「據說貴公司是第一家推出紙盒包裝，此事當真？」

喬約笑了笑：「碰巧而已。那時幾乎什麼產品都採取拉鍊封口的袋式包裝，我們不是要標新立異，只因為要與紙上遊戲一爭長短，不得不在包裝等方面有所取勝，沒想到帶動了風潮，其他公司紛紛跟進。」

加了謎語之後，每每使玩者因先前的疏漏解不開謎，而卡住進度

謎海滔天　異域生變

記者詢及未來走向，喬約答道：「我們只能預估到兩年後的演變—角色扮演遊戲（RPG）將是本公司的主力產品，情節、角色也會包羅萬象，不再總是法術與妖龍。例如本公司最近自FASA公司取得版權的叛逆族（Renegade Legion），便是星際大戰型式的角色扮演遊戲。」

記者：「貴公司如何評估與確保遊戲的深度？」

喬約：「這是原作者的責任，當然也就不限定他用的方法。目前我們這群玩家共有30多人，手邊已蒐集了上千個紙上遊戲，資料豐富詳盡，夠我們做完善評估。」

記者轉問柴克對電腦在遊戲領域所扮演的角色，是否有更進一步的期許。

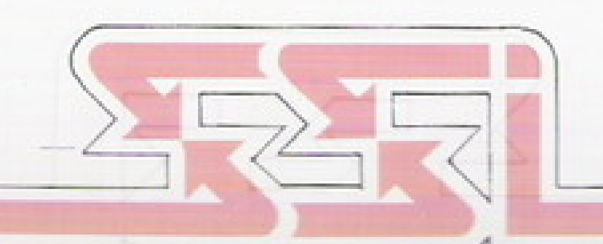


光芒之池戰鬥畫面

柴克：「多人共玩的電腦遊戲將是未來的趨勢。在硬體的急速發展下，Modem或手提電腦的出現更加拉近人與人的距離。不過目前人們會圍坐下來玩一盤紙上遊戲，卻無法共玩一個電腦遊戲。因此本公司立意祛除此憾恨。」

記者：「日後的RPG仍然有斬妖屠龍的情節嗎？」


SSI 最新力作



柴克：「截至目前為止，玩家仍然樂此不疲。我們所想改進的是強化劇情結構，讓它更像小說或電影，玩者玩起來就更容易投入其中。我們畫面處理技術已臻成熟，是該加強故事內容的時候了。」

記者：「對於在RPG中加入謎語，您個人有何看法？」

柴克：「RPG中不宜放謎語。加了語謎之後，每每使玩者因先前少跑了一些地方，漏做一些事，而解不開謎語，就此卡住。在現實生活中，任何事情都有變通解決之道，遊戲也應該如此。」

記者：「玩GAME以來便一直希望RPG中能多注入些人性，譬如嫉妒、羨慕、種族仇恨、自私等等，如此一來必然大大加深遊戲深度，更富戲劇性。不曉得貴公司有沒有這個打算？」

柴克：「事實上從光芒之池與青色的詛咒便可窺得端倪：譬如halfling和dwarf不敢單獨行動，族群間互不信任……等。這些安排的的確確豐富了遊戲，刻畫出人物特性。」

戰略遊戲的起源 地

每塊磁片都放人物造形太佔空間

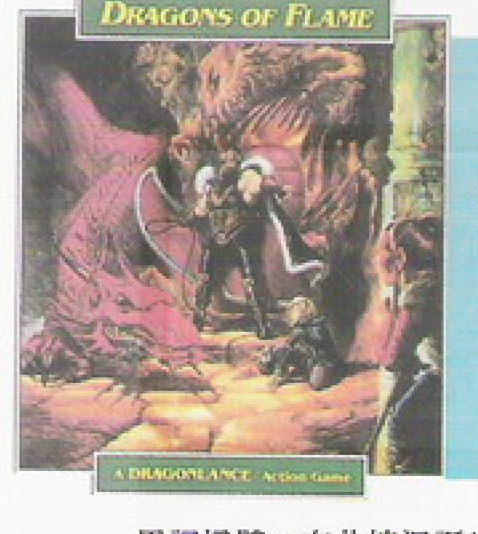
公義爲先　壯士斷腕



AD&D系列

記者玩過光芒之池後，深深覺得很多方面較青色枷的詛咒遜色多多，便問其中緣故。

柴克：「俗話說得好—不經一事，不長一智。記憶體內容究竟能塞進多少資料？我們起初毫無把握，不得不做一些删減，譬如法術。後來才想出更好的處理方法，也能更妥善的運用記憶體。在此情況誕生的青色枷的詛咒自然品質較佳。」



AD&D系列

記者：「青色枷的詛咒似乎亦有割捨。如玩家所造的人物肖像在光芒之池中隨時可見，到青色枷的詛咒便只能在城中看到。」

柴克：「的確如此，因為每塊磁片都放人物造形確實太佔空間了，只好忍痛捨棄。而且前者的做法對記憶體的運用亦不經濟，捨棄之後，更可以騰出記憶體空間，多放一些法術或職業。」

記者：「版權取得的洽商極為繁瑣，往往耗掉許多時日。貴公司和TSR公司洽談龍與地下城系列遊戲時，對方是否對人物詮釋、畫面等有許多附帶意見？」

柴克：「沒錯，我們花了很多時間和他們溝通。他們最在意詮釋是否失真，對畫面亦有很多要求。最後協調達成，大部份都依他們原來所擬，想來他們不致有太多抱怨才是。」

一場戰鬥要打　那…未免太久

天色將暗　後會有期

和其他玩家一樣，記者我對一場戰鬥要打那麼久，頗有怨言。便問是否能有速戰速決的選擇功能。

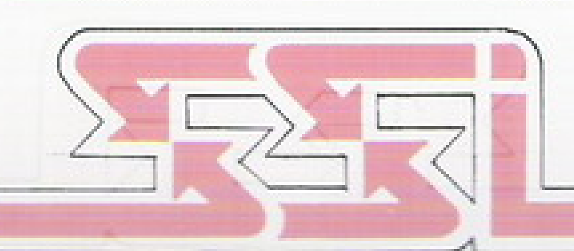


繼春之石後
推出的冬之魔

柴克：「我們考慮過這點，問題是如此便有兩種戰況，而且會扭曲玩GAME的味道。試想：在現實生活裡有多少這種例子？」

訪談至此，記者仍意猶未盡，但顧及喬約總裁龍體欠安，不敢叨擾，只好起身告退，結束這次訪問。出了大門，看著映著餘暉的SSI公司，心裡打定主意：日後有機會定再造訪。

（資料來源：The Games Machines 1989年十一月號）



軟體快報

情報版

—— 中華民國七十八年十二月四日(星期一) ——

軟體世界資訊月★內幕消息大曝光

一年一度跨幅大度・全力出擊勢必精采

「軟體世界高雄路透社記者林零棲特別報導」

自從上一期本社在軟體快報報導了一則有關軟體世界資訊月的內幕消息後，本社的無線電話每天就響個不停，都希望能打聽出一些消息，以便能成為第一位知道「內幕」消息的發燒友；因此，我們的社長就派我再次出擊，務必要挖一些「內幕消息」回來，否則……

好不容易滲透進入軟體世界，找到了該高級幕僚，當詢及他的大名時，他還是一不說話，他就是不說話，原來是掉了個大門牙！

開門見山道明來意後，該幕僚就表示預定於12月4日揭幕的台北資訊展，由於主辦單位「無意」的疏失，致使軟體世界只能攻佔2個攤位。此規模相較於12月20日至12月25日在台中的6個攤位與於12月29日至1月7日在高雄的9個攤位，無疑是太小了一點。故在英雄無用武之地的情況下，軟體世界工作人員以不屈不撓的毅力，發揮Game的精神，對有限的場地，做最大的利用。在此謹向北區發燒友致最大的歉意，在大會的「安排」下，雖然展出效果可能不如台中與高雄理想，但麻雀雖小，五臟俱全，軟體世界絕對令你不虛此行。

其實，該幕僚更希望北區的發燒友，能抽空南下台中與高雄欣賞軟體世界為你精心建構的軟體世界王國一在這裡，軟體世界將大展身手，力拼主辦單位，決定把展示區分成幾個部份展出 計有文化區、魔奇音效區、中外軟體展售區……區區精采，賞心悅目，美不勝收。

說到這裡，該幕僚似乎有到此為止，起身送客之勢，然本特派記者豈是那麼好打發？遂軟硬兼施，威脅利誘，無所不用其極。熟料對方絲毫不為所動；但本記者亦非省油之阿拉伯神燈，緊起一招激將法，該幕僚果然上當，乖乖束手就縛，不打自招，請看進一步詳細報導：

一、文化區：

軟體世界在此除蒐集國內外所有關於Game的雜誌與祕笈外，最大的特色是展示了十來件專為玩家設計，造形奇特，功能詭異的週邊設備，這些設備連軟體世界裡的包打聽都是第一次看到，更別說其他人了！

本次資訊展，軟體世界不惜成本，投下人力財力，全力全球搜集，最高機密，首度曝光，身為Game玩家的你，豈容錯過？何妨跑一趟台中與高雄？

二、魔奇音效區：

雖然魔奇音效卡已上市半年多，但軟體世界此次為提發燒友「玩」的品質，特將作魔奇音效卡之示範展示，讓你了解小小的一塊介面卡，在休閒軟體中如何使用才能物超所值，身歷其境，進入休閒軟體的精緻殿堂！

三、中外軟體區：

本區將展售歷年來國內外之暢銷休閒軟體。其中有些已是絕版的古董，他處難得一見；另外亦有尚未問世的NEW FILE搶先登陸。比較休閒軟體的過去與未來，尋幽訪勝，你將對休閒軟體有另一番認識。

四、獨一無二之PP：

何謂PP？該幕僚一直不肯透露其全名與詳細資料，只知道PP是一付出少許費用，即可擁有大驚喜的私人文件，到底值不值得擁有，就請各位發燒友親身蒞臨會場鑑賞一番了！

另外，該高級幕僚在結束訪問前表示，請全省發燒友密切注意12月25日之中國時報與聯合報，當天是軟體世界的3歲生日，保証會有你意想不到的驚喜大公開等著你！！

離開軟體世界時心中充滿期待，如果該發言人所言不虛，則參觀各地區資訊月的軟體世界的場地，該是一場緊張、刺激的探險之旅……

唉！玩Game多年，常想自我突破，不再是破椅一張、破機一台、聲音吵雜……是的，真該去看一看，體會高級玩家的境界，超越自我，在人生的旅程上，闖關成功。朋友，一塊走吧！

新資訊採訪篇 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 眨不了眼的喜訊

☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 軟體世界

虹成科技



三週年慶巨大獻禮

標榜「玩 Game 的孩子不會變壞」的軟體世界，以往均代理出品國內外著名的休閒軟體。為了軟體世界三週年慶，並配合資訊展，軟體世界特與虹成科技合作推出一部檢索軟體——小牛頓英漢／漢英字典。

在電腦資訊快速翻新的今日，為提高電腦使用率，克服傳統字典查詢耗時及存放空間上的缺點。軟體世界在休閒軟體之外，推出克服學習英語障礙的小牛頓30,000字版，有了它，在英語學習上，您又領先了一步。使用電腦字典最主要的原因即在於快速與方便，試想當我們閱讀原文書或英文雜誌時，只須在電腦螢幕上輸入待查的英文單字，甚至僅是一個不完整的拼音，電腦在一瞬間就可幫我們找到所想查閱的英文單字及相關單字的中文說明解釋！這部內含30,000個英文單字，及其詞類變化、引申字的電腦字典，適用於翻譯人員、文字秘書、學生、研究生、閱讀原文書籍資料者，並特別針對沒有硬碟機者，只須將所有資料放入一片磁片，方便使用，省去抽換磁片的麻煩。而傳統的字典查閱方式與小牛頓最大的不同，即在於後者之速度及多功能。

小牛頓英漢／漢英雙向查詢字典（30,000字版）每套售價新台幣900元，為配合軟體世界三週年慶及資訊月展售活動，推出購一套小牛頓字典（30,000字版），即贈送虹成科技軟體500元折價券優待活動。

請注意：本優待券只於資訊月期間贈送，並讓您有意想不到的驚喜！喜歡英文、害怕英的朋友，請把握機會，儘速擁有。

＊小牛頓英／漢英雙向查詢字典
適用環境：
＊IBM PC AT及其相容個人電腦
＊MS DOS 3.0版以上之作業系統
＊單色螢幕
＊倚天、零壹、國喬等BIG 5內碼中文系統！





專輯 目錄

一 回顧與展望







三年有成

軟體世界回顧



猛回首，點滴在心頭

今年 12 月 25 日，軟體世界就要邁入第四個年頭了，在過去三年裡，軟體世界從一個無形的概念孕育成一個有形的具體成品，這其間的心路歷程，一位工作伙伴說得好：「給公司和個人一個絕佳的成長機會」。

一位當時籌備小組組員接受企劃室訪問時，作了以下的描述：「當初創始者決定把這個無形的概念具體呈現時，距離出片時間只有二個禮拜，我告訴自己『一定要熬過去，無論如何的夜以繼日，一定要完成』，這其間我的拍檔，因其「太座」待產，醫院、工作室兩頭奔忙，來去不定；而面對一連串的工作壓力：手册翻譯、美工設計、印刷製作、生產包裝、行銷策略……使得我曾在睡夢中驚醒，以為印刷品印刷印錯了……。這樣的草木皆兵，人仰馬翻景況，現在回想起覺有一種愉快、滿足，還帶有一點點驕傲的感覺，好像日後更艱難的挑戰，都有信心全力以赴。

「當時小組每一位成員，不但清楚自己負責的工作，更能相互支援，沒有休閒，沒有人中途放棄……我們的工作在 75 年 12 月 25 日凌晨告一段落，產品順利的在高雄、台北兩地資訊月展，同時推出六套製作精美的休閒軟體。」

由於軟體世界研究開發中心本著「取之社會，回饋社會」的經營理念，我們把利潤分享消費者，加上精美的包裝，在推出之後，就立刻獲得全省消費者的一致認同，締造了空前的銷售盛況，而引起了部分業者的杯葛，甚至對軟體世界採取攻擊行動；但是軟體世界在各位發燒友的支持下，繼續提高產品品質加以反擊，使得不利的傳聞不攻自破，這充分顯示出在消費意識抬頭下，尊重消費者的權益是世界潮流趨勢。

軟體世界自踏入休閒軟體業開始，就一直以最好的遊戲加上精美的包裝呈現給消費者，在走向精品的路線上，每次推出的產品，都是軟體世界信譽的保證。

三年來，軟體世界以不掘不撓的精神進入休閒軟體業界，開始朝向理想中的目標邁進，事實證明，這個未來不是夢。而今日持續不斷的成長，是軟體世界所有同仁踏實執著以及支持愛護軟體世界之消費者共創的佳績。

軟體世界包裝的演進



軟體世界創始之初，平價版的遊戲，現在市面上已不容易看見得到的。

民國 75 年 12 月 25 日，甫成立的軟體世界即推出平價版的休閒軟體，在市場上獲得廣大的迴響。緊接著在一週年慶之後，軟體世界斥資佰餘萬元著手改良軟體世界的包裝，期能以更精美、高雅的創作呈現在消費者面前；為此增加英譯與美工人才，全力投入產品製作，而推出全國首創「全彩色組合包裝」的 CD 式磁門塑膠盒，在軟體業界的好評及消費者熱烈的反應中，我們更確信「良好的產品不會寂寞」。

有鑑於資訊產業之硬體技術突飛猛進，軟體世界在「好還要更好」的理念下，配合休閒軟體在視聽上的突破，於兩週年慶再斥資壹佰萬元開發新型之「CD 透明組合塑膠盒」，將擁有更多磁片的休閒軟體以整體包裝方式呈現獻給軟體世界發燒友。儘管這類珍藏版成本回收低，但軟體世界本著「提供消費更多更好的產品」理念下，一直不斷地提高出片率。

發燒友聯誼會：

為了增加軟體世界發燒友與製作中心的接觸，軟體世界每年都會不定期的在各地區舉辦發燒友聯誼會，其目的就是造成發燒友與製作中心的「面對面」，讓製作中心能充份掌握消費者的興趣，推出更多好玩的休閒軟體，提高服務品質。

軟體世界雜誌：

休閒軟體為充份表現出電腦的功能，其軟體與一般時下的電視遊樂器只表現聲光效果，更趨於育智型態，不論是模擬遊戲、動畫冒險、角色扮演、戰鬥模擬、智育……遊戲，樣樣都需要「輔導」，才能成功過關，因此，軟體世界為服務各位發燒友，於民國 78 年 4 月 8 日以超低價新台幣肆拾元，推出軟體世界雜誌，希望能藉由此雜誌提昇休閒軟體層次，造就更多的玩家，進而培養休閒軟體設計高手，發展國人自己的中文休閒軟體。



包裝精美的貴族版與珍藏版的遊戲；看了叫發燒友欲罷不能





軟體世界雜誌跨年感言

/謝明奇

今年4月8日，PC GAME 玩家的一樁大事發生了。軟體世界雜誌在衆人千呼萬喚之下粉墨登場 在編輯部人力、財力極端欠缺之下，雜誌還能維持到第9期，實在是台灣雜誌界的怪談，當然，這種怪談也只有在軟體世界才有可能發生。

在雜誌草創的這段時間，讚美批評之聲接踵而至，編輯部的壓力與日俱增，偶而稍一閃失，編輯助理敏敏在拆信時就得加倍小心，唯恐裏面暗藏定時炸彈，目前敏敏請了一星期年假接受鎮暴單位拆除雷管的講習，編輯部每名成員也保了意外險，沒辦法，我們怕上街之後遭受 Oppration Wolf 的追殺。



軟體世界追蹤

已是古董級的雜誌了

軟體世界雜誌的前身是軟體世界追踪報導，厚僅16～23頁內容偏重於新片介紹，百戰天龍，及遊戲攻略，麻雀小，五臟也不全，因此，軟體世界雜誌的構想於此蘊釀。後來，經由企劃室、設計課及開發課的大力協助下使得創刊號順利誕生，多少人不眠不休的夜晚均投擲於上，若不是興趣在支撐，誰也不願幹這等傻事。軟體世界雜誌在不加價的情況下，擴增到80頁，16頁彩色頁，這批人的確有點「啊達…」，不要小看這80頁，裏面很多文章都是需智商2××以上才有辦法撰寫，這可是高度智慧財產權呢！



出自Y・M・J筆下的漫畫主角人物

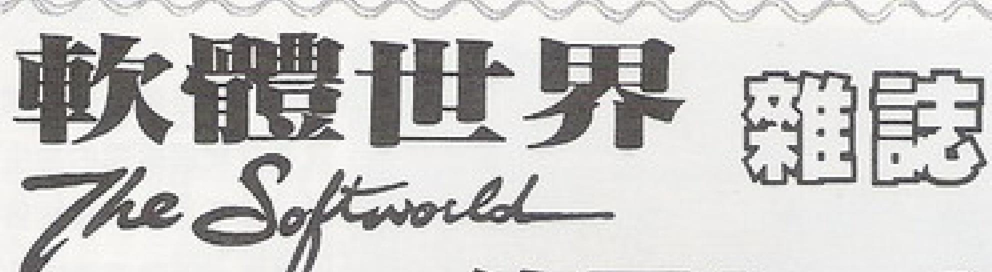
軟體世界雜誌目前面臨人力、財力二大難題，尤其軟體世界雜誌在覓優秀的特約作家方面一直不遺不餘力，但要找到像Y. M. J.那樣會玩、會畫、會寫著實不易，藉此召告各路英雄好漢，若有奇才如Y. M. J.者，請速與編輯部連絡，說不定這是你們晉身軟體雜誌特約作家的大好機會。由於編輯部人手不足，因此加班熬夜是家常便飯，若是讀者有幸到敝編輯部來，就會發現編輯部的男生們個個骨瘦如材，慘不忍睹。雜誌售價一直瀕臨成本邊緣，阻礙著雜誌長期發展計劃，一本40元尚有人嫌貴，我也懶得跟他爭辯了。辦這本雜誌令吾人心虛之處是用了許多廉價的童工、老工，包括總編在內，若不是許多人的興趣支撐，雜誌老早胎死腹中。

雜誌目前最令玩家不滿的是新片介紹，因為裏面介紹的遊戲全是些「OLD GAMES」。這點我倒是要稍微說明一下：由於國內發行GAME的公司，如軟體世界者，並沒有像任天堂，PC ENGINE或SEGA那樣出片都有時間表，完全採機動方式出片，因此，雜誌根本無法掌握確實的出片名稱及時間，目前只能蒐集到雜誌出刊後一個星期的GAME，若是雜誌以大篇幅報導國內玩家根本無緣目睹遊戲，保証有一些「什葉派」狂熱份子會將編輯部夷為平地。其實，在軟體世界雜誌裏面有個專欄叫做國外報導，內容天南地北，無所不括，很多新遊戲的訊息也藉此專欄報導，稍稍補新片介紹不足之憾。

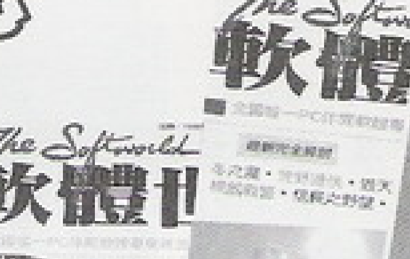
一本雜誌的誕生、成長是集衆人智慧、努力，犧牲了許多與家人相處的時間，要害一個人就是叫他辦一本雜誌，保証讓他身敗名裂…。軟體世界既有編輯部的人員本著戰戰兢兢的心情為讀者服務，希望有朝一日雜誌能飛快茁壯成長，與大家一起分享，有幸則是。



這位仁兄可不是軟體雜誌的美工編輯，阿龍大喔！那可不！




軟體世界 The Softworld 雜誌 總目錄





軟體世界追蹤第1集

警察故事 I 攻略

幻想空間 I 物品表

手册更正—遠古的傳說

軟體世界追蹤第2集

冰城傳奇III—命運之賊攻略（上）

核能戰士攻略

創世紀Ｖ攻略與資料檔剖析

警察故事 I 物品表與趣味提示

幻想空間 I 攻略



軟體世界追蹤第3集

魔界神兵攻略

風雲際會完全攻略

放城傳奇III—命運之賊攻略（下）

手册更正—俄羅斯方塊 I 、機械蜘蛛、宇宙傳奇II

軟體世界追蹤第4集

虎膽妙算II攻略技巧

最後的忍者前半攻略

創世紀Ｖ人物基本屬性修改

最後的忍者物品修改

虎膽妙算II時間物品修改

打磚塊密碼大公開

創世紀Ｖ攻略更正

手册更正—宇宙傳奇II、風雲戰艦



軟體世界追蹤第5集

怒II—怒號層圈攻略技巧

忍者傳奇攻略技巧

最後的忍者後半攻略

機動戰士無限能源法

打磚塊參數修改法

最後的忍者一分鐘過關法

卡諾夫人數無限法

魔界神兵II人物檔的修改

忍者大對決物品修改

忍者傳奇修改大全

巫術IV修改篇

創世紀Ｖ攻略更正

手册更正—宇宙傳奇II、瘋狂大樓、綠扁帽、創世紀Ｖ、巫術IV

軟體世界雜誌試刊號

F-19隱形戰鬥機設計者訪談錄

F-19飛行心得

陳兆宏專欄

怒人數修改

怒II人數修改

雙截龍人數修改

綠扁帽修改篇

三國志郡、人物資料修改

冰城傳奇II人物修改法

國王傳奇金錢與寶物修改法

未來之魔法攻略（上）

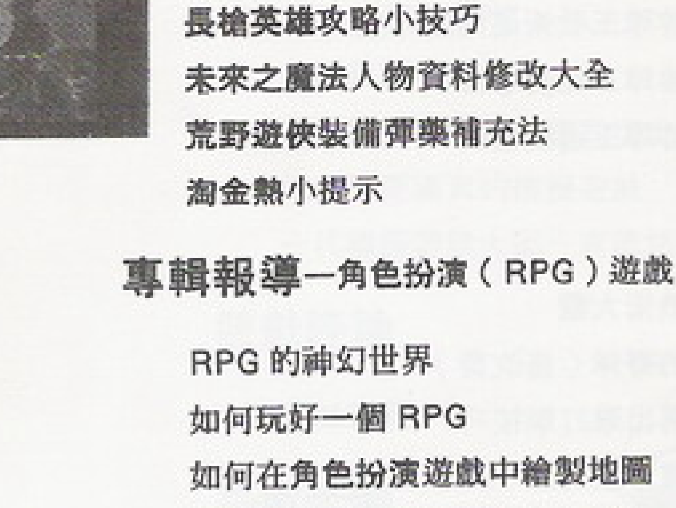
軟體世界雜誌創刊號

龍之天地

快打旋風快速過關法



籃球一對一灌籃技巧大公開
GP 大賽車一步登上冠軍寶座妙招
長槍英雄人物資料修改篇
銀河迷宮能量修護篇
信長之野望剖析（資料檔）



國外動態

奔向1989—美國冬季消費電子展走訪

專輯報導—文字立體冒險遊戲

帶領你進入立體文字冒險世界
國王密使IV—蘿塞拉的冒險提示篇
充滿美式幽默情調，適合心智成熟玩家的
幻想空間系列
紐約獵人者提示及攻略
遨遊外太空仙境的宇宙傳奇系列
法網恢恢，有你不漏的警察故事系列

道聽途說集—從Sierra內部來的側面消息

陳兆宏專欄

Delayer 程式原始碼
古巴反戰無敵版
前進高棉鍵盤控制修改
常見的 PC 軟硬體問題原因與解決

遊戲攻略

光芒之池徹底解剖—城內篇
前進高棉前半攻略
未來之魔法完結篇
長槍英雄攻略地圖



國內報導

萌芽起步的國人自製休閒軟體遊戲

軟體世界雜誌第2期

國外報導

頭上綁髮髻的男子（上）

消費熱線

喋血艦長開機法
三國志硬碟安裝法

龍之天地

4x4 越野車大賽駕駛心得

古巴反戰過關小秘技
歐洲公路戰用不完的抗毒劑
快打旋風必殺定身術
再談快打旋風過關法
長槍英雄攻略小技巧
未來之魔法人物資料修改大全
荒野遊俠裝備彈藥補充法
淘金熱小提示

專輯報導—角色扮演（RPG）遊戲

RPG 的神幻世界
如何玩好一個 RPG
如何在角色扮演遊戲中繪製地圖
淺談 RPG 中的人物資料修改法
巫術概論
巫術IV完全攻略


A DEMOM LORD

PC 專欄

快打旋風無敵修改篇
快打磚塊球數無限版
時空大盜人數無限修改法
微電腦螢幕顯示卡的回顧展與簡介

遊戲攻略

光芒之池徹底解剖—野外篇
魔鬼戰警完全攻略與地圖
幻想空間 II 完全攻略
異形大進擊完全攻略（上）

1989年台北電腦軟體大展記實

軟體世界雜誌第3期

國外報導

頭上綁髮髻的男子（下）

龍之天地

機動戰士隱藏式寶物自動顯示法
鐵手戰神無敵接關法
野外棒球棒棒全壘打秘訣
龍之忍者無敵過關法
未來之魔法取不完的武器庫
GP 大賽車秘徑
最後的忍者小技巧
光芒之池所向無敵常勝軍
三國志攻略心得

軟體世界雜誌第4期



軟體世界雜誌第5期

國外動態

聖戰奇兵—印第安那・瓊斯重現江湖

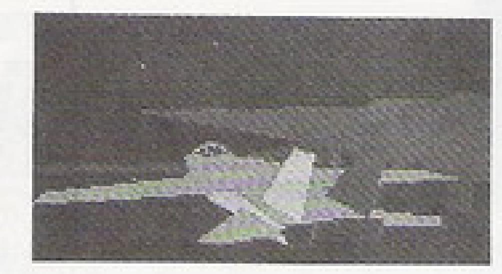
遊戲評論

最後挑戰評論

老 GAME 再出擊

小叮噹（Digdug）
宇宙十字軍（Cosmic Crusader）
立體魔王（3-Demon）

專輯系列—模擬遊戲



模擬遊戲的歷史
模擬遊戲面面觀
最佳模擬遊戲介紹
如何玩好模擬遊戲

百戰天龍

龍之忍者人數修改篇
幽城寶藏人物修改篇
聖女貞德修改篇

遊戲攻略

淘金記—傑羅・威爾生成為富翁的經過
魔法門 II 完全攻略(一)
沙漠傳奇—荒野遊俠攻略(二)
宇宙神風號攻略技巧經驗談
警察故事 II—班・傑明復仇記

PC 專欄

雷動剋星
MGA Debug 的救星
林老師專欄—DeluxPaint II 介紹
買 VGA 顯示裝備來玩遊戲合算嗎？

軟體世界雜誌第6期

國內報導

軟體世界全省發燒友聯誼會寫真

國外報導

走出自己的天空1989年美國夏季消費電子展新趨勢
又從 Sierra 內部傳來的內部消息

專輯系列模擬遊戲

極品推薦—噴射戰鬥機
海獵鷹戰鬥機降落及戰鬥技巧
F-19隱形與戰鬥
火戰車面授機宜
暫時停止呼吸—傲視長空的F-16戰鬥機
如何玩更逼真的模擬遊戲
一代模擬遊戲大師—席德訪談錄

遊戲評論

幽城寶藏

百戰天龍

三國志最高難度必勝法
高速賽車無敵修改法

老 GAME 再出擊

前進高棉無敵修改篇

攻略

魔法門 II 各城市地形圖
街頭鬥士各城市地形圖
蠻俠神魔部份完全地圖
預言奇兵完全攻略
聖女貞德—法國統一

PC 專欄

如何在超級作曲家上作曲
一個方便的 batch file for魔奇音效卡
不會延遲磁碟機速度的 delayer 程式
個人通訊錄—秀出你親人的相片
你正使用何種保護
電動剋星專欄
林老師講座—自動撥號式數據機 A T 指令集簡介

軟體世界雜誌第7期

國外報導

沙漠之蟲—Cinemaware訪談錄

國內報導

時報廣場、新學友書局週年慶活動
訪問水果盤作者

百戰天龍

強棒再出擊神話連篇（資料檔剖析）
飛輪武士笑傲江湖（資料檔剖析）
預言奇兵尋寶秘訣
終極警探毀滅大法
魔鬼訓練營技巧大全
熱血高校快速過關法

攻略

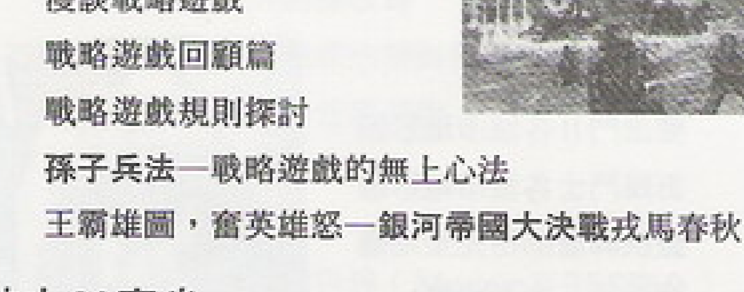
五洲四洋乘風破浪，冰天雪地斬妖降魔
—冬之魔初期冒險
毀天滅地卷軸及地圖解譯篇
沙漠傳奇—荒野遊俠大完結
機器戰警攻略地圖及心得
魔法門攻略(三)



995信箱

專輯系列—戰略遊戲

戰略遊戲的起源—戰棋
漫談戰略遊戲
戰略遊戲回顧篇
戰略遊戲規則探討
孫子兵法—戰略遊戲的無上心法
王霸雄圖，奮英雄怒—銀河帝國大決戰戎馬春秋



熱力39度半

RPG 俱樂部

每期一怪
出槌大法師
啊嗟裝備店
華山論 GAME



PC 地帶

DOS 4.0與 DOS 3.3的比較(一)
美國最新音效卡品析

電玩短路

夜審總編輯

手册更正—F-5

軟體世界雜誌第８期

國外報導

趕在卓越的前方—Accolade 公司訪談記

國內報導

台中時報廣場遊戲大賽
1989台灣

百戰天龍

三國志人物中英姓名對照與肖像編號
燃燒的野球補遺（修改篇）

電玩短路

攻略

魔法門 II 攻略及補充
信長之野望攻略(二)及更正
聖戰奇兵提示篇
尋覓幽城寶藏(一)
宇宙神風號守關要記

RPC 俱樂部

每期一怪
出槌大法師
啊嗟裝備店
華山論 GAME



專輯系列—智育遊戲

智育遊戲回顧篇
集動畫、音效、人工智慧於一身的決戰西洋棋
撲克遊戲中的極品—明星撲克
福爾摩斯慨贈錦囊—卡門聖地牙哥提示篇

蘿塞拉的冒險 Q & A

遊戲評論

青色枷的詛咒評論

995信箱

遊戲大家談

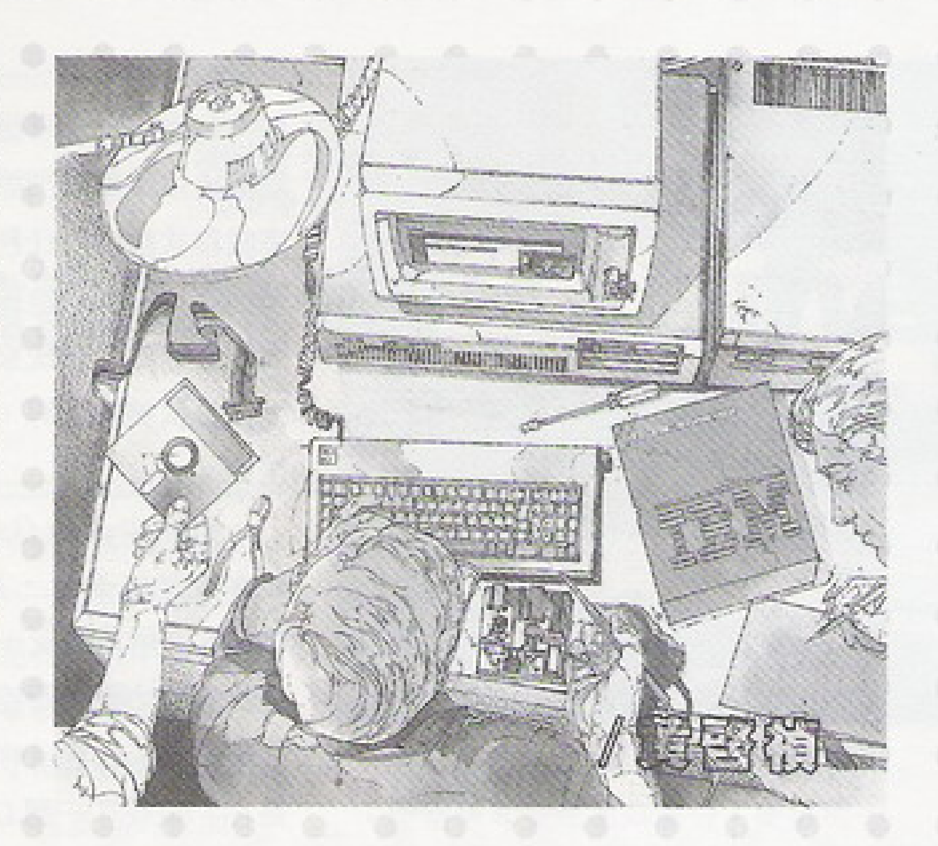
無敵飛狼
瘋狂大樓
鐵甲爭霸戰
屠龍記
警察故事 II



PC 地帶

386 SX卯上386
Super Crazy 程式
DOS 4.0與 DOS 3.3之比較(二)
手册更正—青色枷的詛咒

電腦遊戲與我



/黃啟禎

說起電腦遊戲，自從五、六年前與他結緣後，可真是沒完沒了，欲罷不能，直到現在不務正業，鎮日與GAME為伍，可真是剪不斷，理還亂，別有一番冷暖滋味在心頭。

話說民國七十二年某日，我有個朋友買了電腦，馬上請我去他家共同分享。隨電腦附贈的兩盒磁片內，電腦公司胡亂塞了些GAME在裡頭，包括Wizardry Ⅰ、Wizardry Ⅱ、ULTIMA Ⅲ、Zork Ⅰ，但在那個連Apple都還不多的年頭，不要說說明書，連聽都沒聽過這些遊戲。因此那些遊戲在久玩不動，英文程度不夠的影響之下，慘遭洗掉，今日想起真是唏噓不已，因為其中的Wizardry Ⅱ、Knight of Diamond早已在台灣絕跡，現在想玩也沒得玩了。

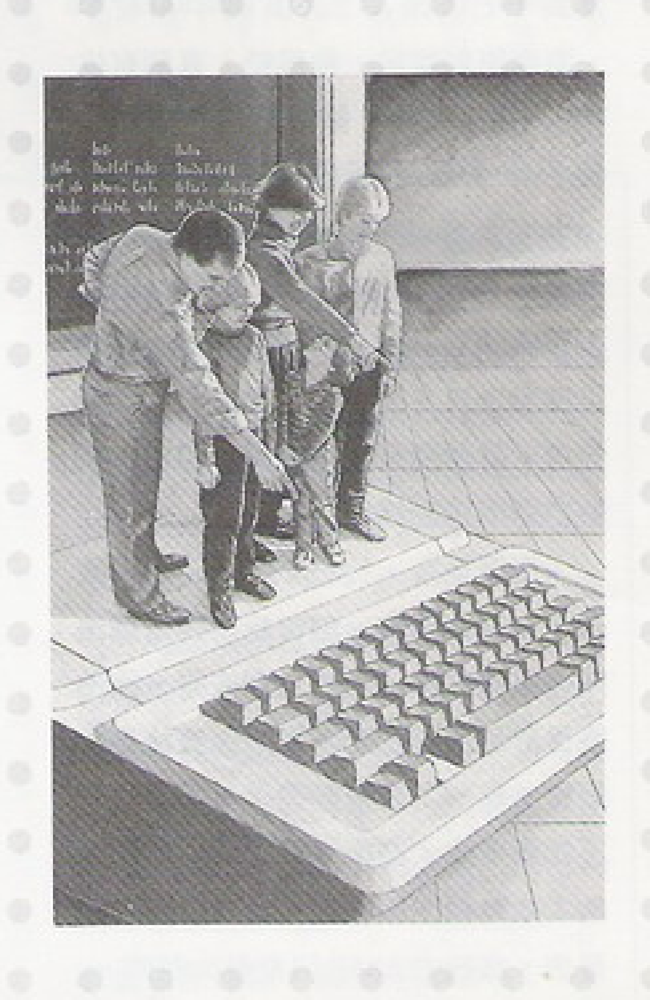
專三那年，終於買了我自己想的Apple電腦，那時最流行的遊戲是Aztec和Karataka。Aztec是個動作探險遊戲，玩者必須由機關重重的地下神殿中找出神像，但沿途土人追殺，危機四伏，那是第一個令我睡眠不足的遊戲。而Karataka更是經典之作，流暢的捲動與打鬥動作，成為有磁碟機之人必拷遊戲。

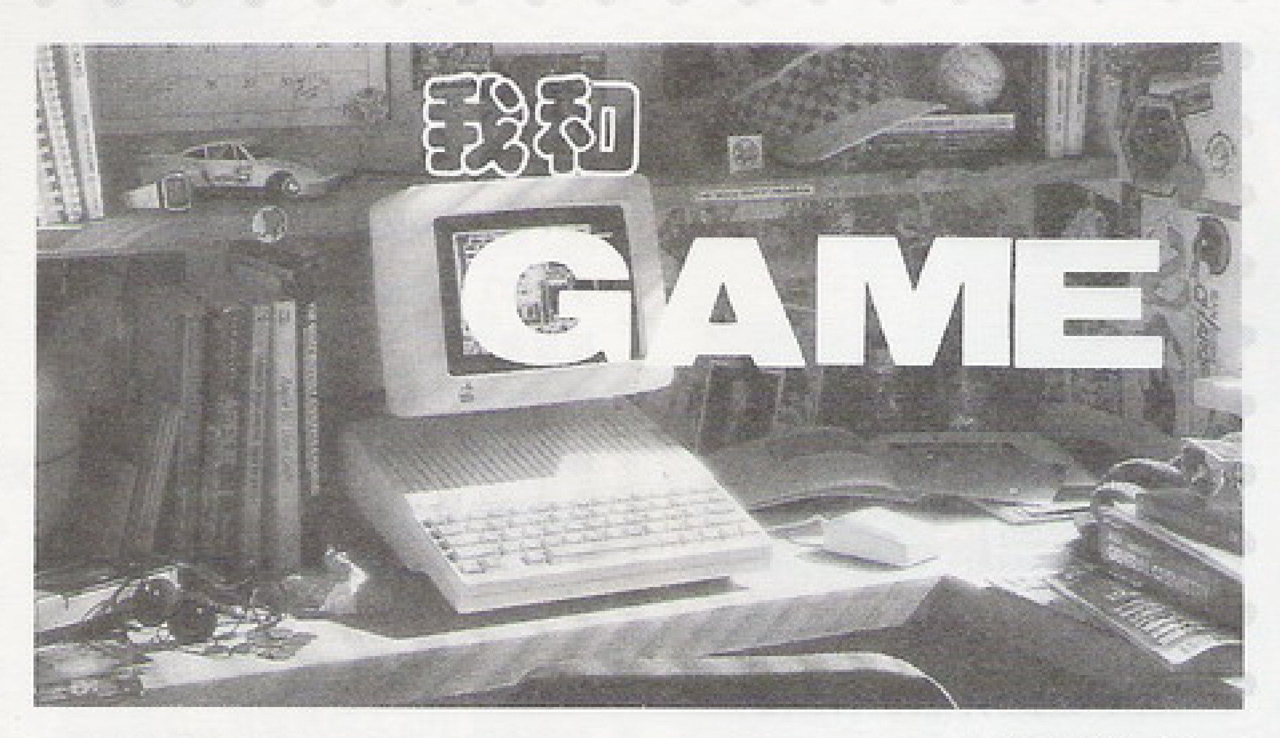
專三暑假，有家電腦公司找我和一個同學去當工讀生。（因為經常沒事跑去拷貝軟體），那家電腦公司老板很喜歡收集遊戲，大大小小約近二百種，藉著當工讀生之便，我也拷貝了不少回家，反正老板也睜一隻眼，閉一隻眼。在當工讀生時，認識了一個國中生（那時候），他開始引導我進入PRG大門，我第一個玩的PRG是Questron（魔界神兵），大約花了一個月才把它玩完，從此就上了癮而欲罷不能。

在精訊興起之前，高雄地區最早搞PRG的只有雄中電腦社的成員，我的ULTIMA Ⅲ說明書就是由他們所寫的筆記，那是幾張已COPY n次，字跡已模糊不清的版本。我就靠著這些說明書把ULTIMA Ⅲ玩完的。和今日一比真是有天壤之別，現在的遊戲不但有精美的中文說明書，玩不動還可以寫去罵，有時候還馬上可以得到回信，真是不可同日而語。

精訊打開名號之後，在75年又創立了個國內最早以GAME為主的雜誌。那時我GAME的主要來源就是精訊，但因價格較貴，幾乎所有的零用錢全投入了。從Phantasie Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、（幽靈戰士），Ultima Ⅳ（創世第四代），Bard's Tale（冰城傳奇）到Moebias（忍者秘術），但因實力有限，Bard's Tale沒有玩完。當時高雄惟一買得到精訊雜誌的地方是宏訊電腦，那裡也是玩GAME同好交換心得的地方，我就在那裡認識Y.M.J，L.Y.C與G.R.X，我們四個同好就自組了Dragon Group，一有時間就互相切磋一下，四個臭皮匠扳倒一個諸葛亮，玩GAME功力大增，也破了不少PRG。但是我們最喜歡的遊戲是征服者之王（Lord of Conguest）因為它正好可以讓四人玩，電腦上打得難分難捨，電腦旁也是爭論不休，真是鬧熱滾滾。

後來，我被徵召入伍，在北部當兵。那時因G.R.X曾替精訊寫了MAX151，後來在那兒打工，我一放假就會跑去找他，順便跑去精訊電腦過過玩GAME癮，很感謝老李肯讓我在那叨擾，那可是我當兵時最大的娛樂。因為當兵較忙，只能回家休長假時斷斷續續的玩，在兩年的時間中只完成Eternal Dagger（永恆之劍），Bard's Tale Ⅲ（冰城傳奇Ⅲ）等遊戲。至於軟體世界在我入伍時，還只是個不到20坪的小辦公室，所有遊戲都在這方寸之地出產，真是慘淡經營。但在我退伍時，短短不到兩年時間，已發展成很大規模的企業，軟體世界雜誌，銷售量也早已超過一萬大關！因為興趣，我退伍後也加入軟體世界的陣容，每日都可接觸到新遊戲，可真是人生一大樂事也！





/風行者

接觸電腦迄今也有多年的歷史了。早期的我，只會玩小蜜蜂、小精靈等不用花腦力的遊戲，絲毫不知除了傳統動作遊戲之外，電腦遊戲尚有一大片屬於自己的天地。直到四年前，輾轉自朋友處得到Moebius 忍者傳奇，因那時的我剛讀完封神榜，對法術十分喜愛，便迷上了這個可以施法的角色扮演遊戲。

記得剛玩忍者傳奇時，什麼都不懂，就連主角都找半天才找到（因為畫面採2D、3D混合，草都會遮住視線）。記得當時還鬧了不少笑話：譬如我因不知遊戲目的及過關過程，一直到十七級還在 Earth 關中和殺手、警衛抓對廝殺，夠鮮吧！直到有位 Ualentine 先知，慷慨解囊、傾囊相授，才使我茅塞頓開，開始領略 Role-Playing Game（RPG）的個中樂趣。Ultima III 是筆者第一個獨力完成的 Game，除掉 Exodus 那混世魔胎之日，高興的直想讓全世界都知道，就差沒放鞭砲慶祝（因怕違反槍砲彈藥管制條例）。

征戰至今，完成的 RPG 不下數十種：冰城傳奇、創世紀系列、魔法門、星際航艦，從遠古到未來、從地底世界到星際之間、從刀劍魔法到雷射槍，無一不親身經歷過，輝煌戰績不知有多少，奈何完成之時大抵都是他人攻略快出版之日，因此少有機會發表，是玩 GAME 以來最大憾事。

筆者認為玩 RPG 最大樂趣乃在使自身遠離世俗世界的喧囂，融入遊戲作者安排的情境中，使另一個優美的情境得以排遣現實世界的無奈及空虛。無論現實世界中的你是從事何種職業，在 PRG 中便是斬妖除魔、除暴安良、人人稱讚的大英雄！這可以使飽受壓迫的心靈獲得相當的解脫。再則，當你破解了一個謎語、完成了一個任務，那種超然的成就感，沒有經歷過的人是很難體會的。我便曾因苦思一個謎語，從晚上十點開始不斷嘗試，鍵入所有相關字句，參考所有線索，直到早晨五點才破解，雖然一夜未睡，到學校猛打瞌睡，可是那成就感實在是無法言喻！筆者便因神遊於 RPG 之中，以致高中被當，大學聯招重考一年；但筆者敢斷言，筆者在 GAME 中所得到的樂趣絕對超出同齡人十倍以上，因為筆者每天都有許多許多的樂趣由 GAME 中繁衍出來，日子也過得快樂極了。

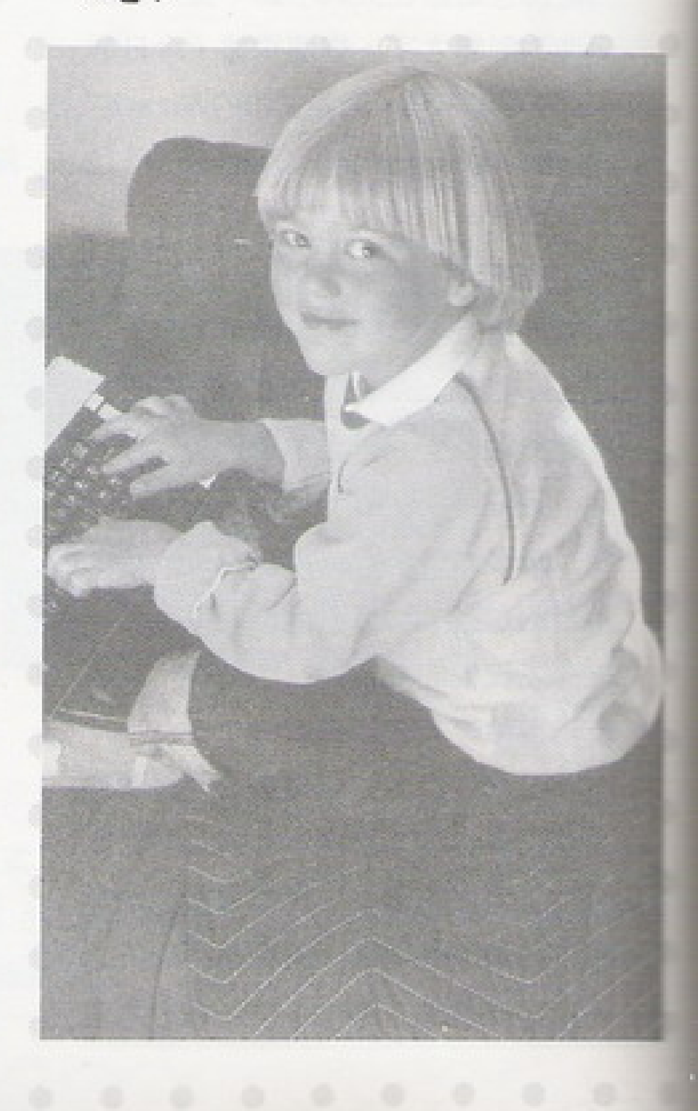
除了 Role-Playing Game 之外，筆者也十分喜愛 Adventure Game，諸如宇宙傳奇系列、國王密使系列以及警察故事系列。因為文字冒險遊戲雖然少了 RPG 那般的戰鬥和法術，但是它的故事性比 RPG 更吸引人，畫面處理比 RPG 精緻許多，可供想像的空間更多，更可增進我們的想像力和英文能力。

綜觀來看，RPG 帶給人們的是另一個世界，玩者融入自己創造的人物中，以不斷戰鬥擴充自己實力，以完成程式設定的任務—除掉害人魔王。而 Adventure Game 給予玩家較大想像空間，藉玩家無盡的想像力，徜徉於伏美的世界，完成作者安排的情節。

有不少人玩 Game 喜歡參考攻略本或是修改版，其實一個好玩的 Game 之所以好玩，便是在玩者以自己的想像力天馬行空的融入情節中，領略冒險「過程」中的樂趣，而不只是在「完成」一個 Game。因此，在此呼籲所有的玩家盡量靠自己的功力，這樣才能增進自己的功力。

我想，終我一生都將為擴廣電腦遊戲而努力。因為，電腦遊戲是那麼的吸引人，那麼的好玩，不讓更多的人知道實在是太可惜了。像我有些朋友，一見面就會問 Bard's Tale III 的謎語破了沒？Wasteland 過到那了？不僅可增進朋友間情誼、更可讓朋友也享受到 Game 的樂趣，何樂而不為呢？所以，各位讀者，讓我們共同為推廣 Game 而努力。

朋友！來份Might and Magic II吧！





教我又愛又恨的 Computer Game

/魏宇明



自從我上高工一年級，接觸電腦的第一次，它——一個絲毫不起眼的錄音帶，讓我足足花了近半個月的時光，只是為了多拿幾根旗子。——各位老手想必猜到了吧？沒錯，正是**小蜜蜂**。雖然只是一再重覆的畫面，雖然只是一再重覆的音效（好像老爺車的引擎聲），但卻是最不傷腦筋，最容易上手的遊戲。

但是，在經過百次以上的失敗後，我漸漸對它產生了一種排斥感；再加上強烈的挫折感（太傷我的自尊心啦）；終於，在一次向最高分（我到現在為止，**小蜜蜂**的分數還未突破7位數）挑戰的行動功敗垂成後，我把它「洗掉」了！錄上當時最流行的**楚留香**……

後來，買了一部小電腦—MPF—Ⅲ，電腦遊戲，又將我吸引住啦！雖然當時的遊戲不多，但是卻有兩種遊戲令我永難忘懷。**決戰富士山**以及**超級運動員**（8位元）這個是我至今仍保留的遊戲。它們不但滿足了我的成就感，更讓我證明一件事——我迷上電腦遊戲了。

的確，我曾經為了電腦遊戲而使自己的數學只拿到約三分之一的分數。還好當時「及時覺悟」，發奮圖強，在期末考竟然拿到滿分，使得那一學期還名列前矛。這還多虧我的父親的幫助一家父因見我沈迷其中，因此將我的電腦的主機沒收，只留下螢幕、鍵盤，以及一盒磁片伴我讀書。在此，我希望各位以我為前車之鑑，千萬別步入我的後塵才好。

迷歸迷，我對於電腦遊戲，漸漸有了自我克制力—只在假日，或深夜（聲音千萬要記得關掉，若無調整鈕，把喇叭拔掉亦可）才玩，雖然有時一玩就是通宵達旦。但是，對於「發燒」的我來說，犧牲睡眠也未嘗不可。（若是未滿18歲，請勿學我這個壞榜樣）。

一直到暑假打工後，才又有了另一部電腦，是有加速裝置的小 XT呢！這是當時很流行的機型，又便宜，又都相容（仿的嘛！）。這時我才領教到16位元的威力——像**上古代戰爭的藝術**，就是那時候最風行的戰爭巨獻。**巫師神冠**，是第一個接觸的 RPG。我練習修改，就是從此開始；漸漸的，經由朋友介紹，又發現了一家很便宜的軟體公司——**軟體世界**；這正是我的錢開始外流的開端，從**黑神鍋**到今天**魔鬼剋星Ⅱ**，我所收購的磁片，已經累積到了30幾盒；所買的電腦遊戲，已從黑神鍋的第一號編到今天的魔鬼剋星Ⅱ的第95號。我簡直可以開電動玩具店了！我驚覺自己已經投資了近萬元在電腦遊戲上……

回顧過去近5年玩 GAME 歲月裏，我深深的發覺，不能再沈迷下去了。在此給各位一個建議：在閒暇之餘，不妨打打球（如**野外籃球**），或是去登山郊遊（如**最後挑戰**），不然去跑步，像是參加奧運會之類的，對您一定會更有幫助……

電腦遊戲伴我成長

/胡國愷

玩電腦至今才不過一年多，玩電腦遊戲的時間卻佔了相當大的比例。較早的遊戲，內容方面都不夠精緻，很單調；近來的遊戲種類衆多，從益智、動作、角色扮演至模擬類的，比比皆是，畫面也相當精彩，音效配合魔奇音效卡，更是好聽的沒話說，尤其是宇宙神風號，感動的一榻糊塗（是目前遊戲裡聽過最棒的效果）。

有些人收集郵票、養寵物為嗜好，但我卻熱衷於收集遊戲磁片。不管何種類型，一上市就到經銷商大肆收括，算一算目前的功勳，已排滿了整個書櫃，滿有成就感的。最喜歡玩的 GAME 就是 SIERRA 公司的立體文字冒險遊戲系列，雖然遊戲過程常須鍵入英文指令，但想像力比語文能力重要，常常因此學到了不少的英文單字，英文的功力大增，反而玩 GAME 不會荒廢學業。

電腦遊戲已經陪我走過一年多酸甜苦辣的歲月，當心情不好時，就把怨氣發在遊戲上面；高興時，也希望電腦能與我共同分享。玩遊戲的那份喜悅，不是一般人所能了解，至於為何有獨衷於軟體世界，大概就是——軟體世界出品，玩家有信心吧！



電玩短路 GAME·SHORT

你有玩GAME時產生的奇想，幻想，夢想異想天開之點子嗎？請您將這些生動、幽默而有創意的畫面勾勒出來，歡迎各位漫畫鬼才加入軟體世界「電玩短路」的行列。

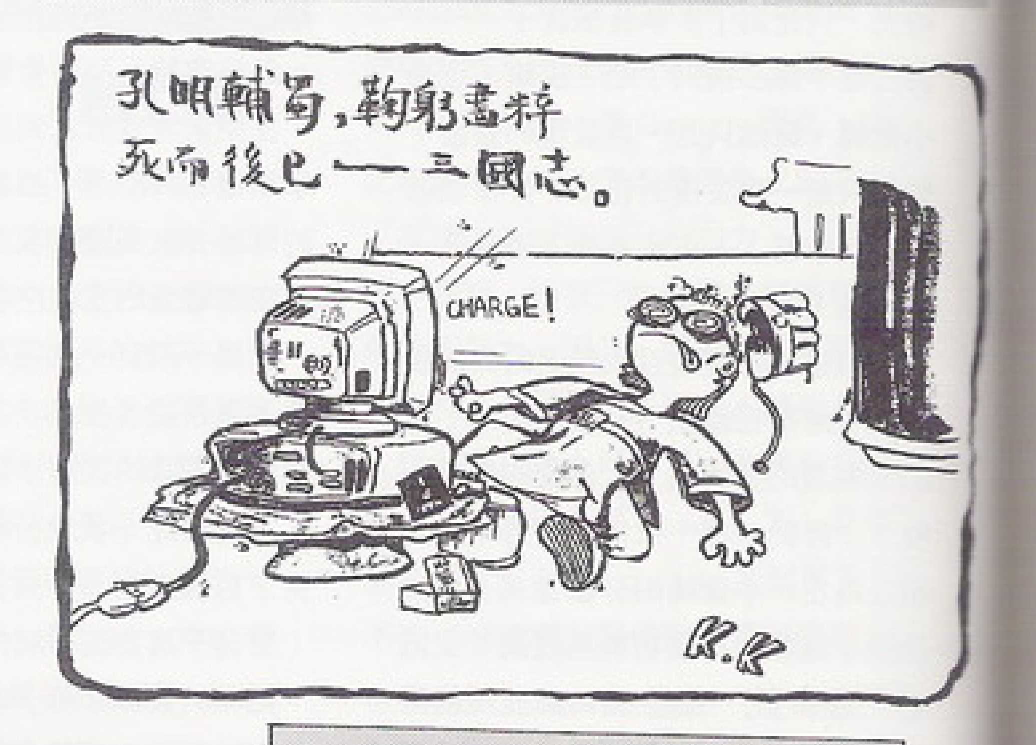


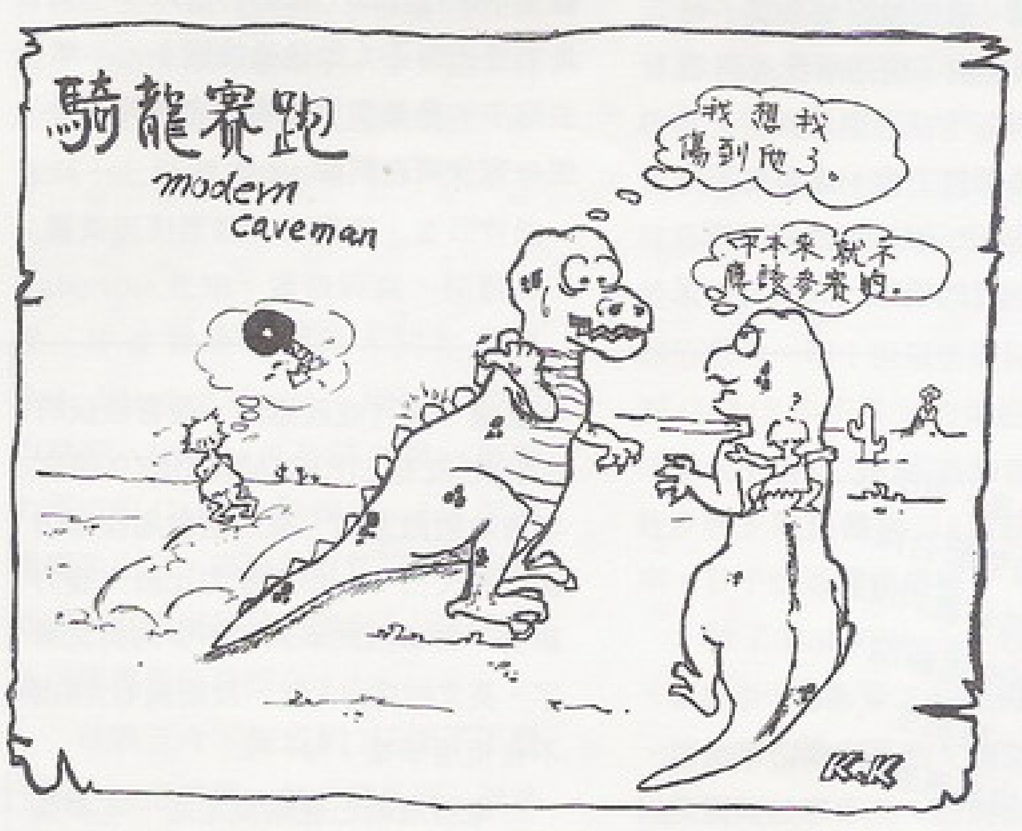


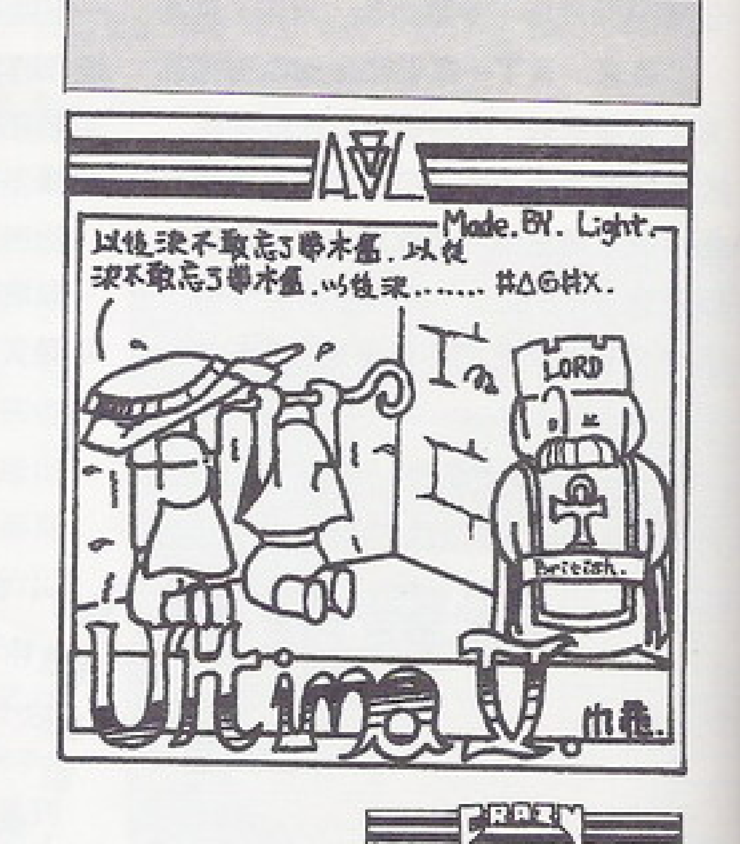


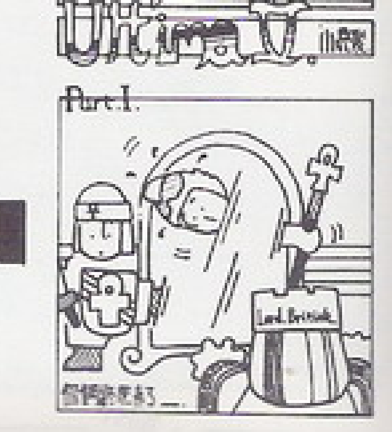
KK：

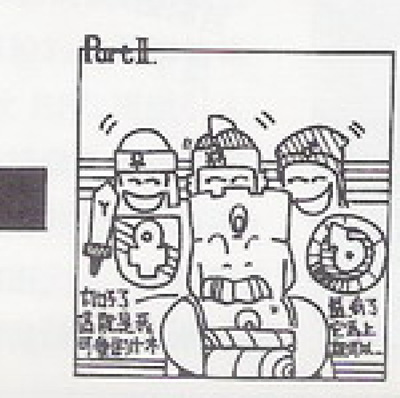
閣下 idea很創新，請與本公司聯絡—美編敬上

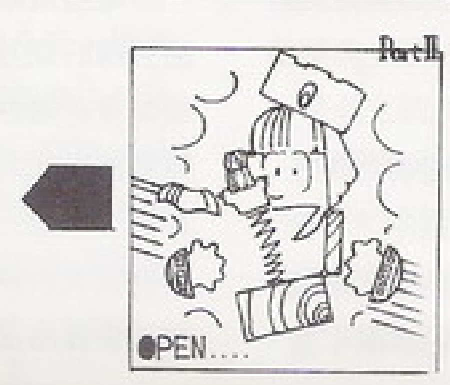














TARGHAN 毀天滅地

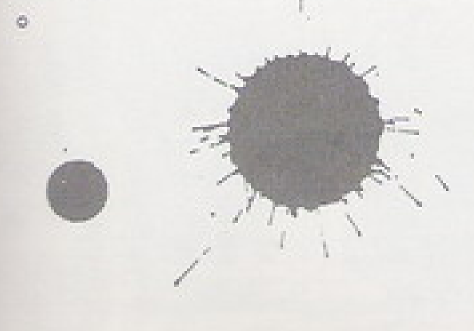
在聽完阿德納·安法師的叮嚀後，拿起心愛寶劍，開始走上充滿邪惡危險的旅程。





／温松淋

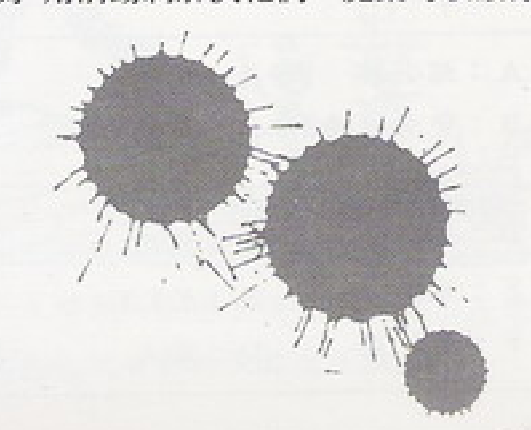
一開始你出現在充滿危機的森林裏，可要小心，走錯一步便會死無葬身之地。先到左邊的畫面拿起流星鏢，旁邊有一張紙，拿起來一看，都是法文，可惜法文不認識我，不看也罷。再繼續往右走，有個洞口還有條繩子可以爬下去，但恐怕下去伸手不見五指，所以就不下去了。跳過洞口，可不要掉下去了，如果掉下去就趕快按〝向上爬繩〞鍵就不會掉下去了，當你要到有弓箭手的畫面時，最好用走的，而且一過去就馬上給她一鏢，則你會被射的很慘，然後變成一堆白骨了。繼續走，怎麼聽到一陣刺耳的聲音？原來是飛鳥，小意思，一砍就完蛋了。對付飛鳥的方法，如是遠距離用橫砍就可以了；如果是近距離而且砍不到就要用前踢刺，否則你會被啄得頭破血流。再繼續走，遇到了火精靈可不要把他宰了，否則就不能到地下探險了。繼續前進結果遇到了一個拿斧頭的劊子手，這個就比較難對付了，先虛張聲勢砍個幾刀逼他退回去，然後走到中間，先量一下橫砍的距離，當他走進有效距離就馬上給他幾刀，如此重覆幾就可把他解決了。



最好是先射他一鏢，如此就可以少砍好幾下了；千萬不可硬拼，到最後輸的一定是你，不信的話就試試看。當他砍到你時趕快迴避，不要想跟他比耐力，否則才一點點的生命力如何撐到決戰呢？先保存實力要緊，一場混戰下來後，走到神像前蹲下來，將進度存起來以防萬一。回到火精靈的地方，然後走到起點右邊的畫面，走進洞裏，在向下掉時按〝向上爬繩〞鍵，然後再向下爬進更險惡的地底世界。

走到圖一的地方可要小心了，上面有個很尖的岩石，可不要走過它的下面，在距離它約一步距離時用跳的過去。再繼續前進經過第三個畫面後，會有個柵門掉下來擋住你的退路，不過只要有鑰匙就可打開了。到圖二的畫面時可要更加小心了，可不要掉下去，否則…。在這你最好先去拿鑰匙再繼續行動，否則被關起來可不要怪我。毒藥最好不要去拿，除非你想自殺，毒藥的瓶子上會有個菱形的記號。在拿到聖杯後就可上去了，上去後鑰匙就可丟掉了，然後走到神像前將遊戲儲存起來，再到最右邊的畫面向上爬。當你在圖三的畫面時要小心，要站在圖上的位置再跳過去，如果用走的話就會掉下去，而且還被弓箭手射了好幾箭，那才倒楣！當你在圖四將敵人打死後，他會留下一個眼睛，有了它便可在黑暗中看見東西了，然後就可到下一關了。

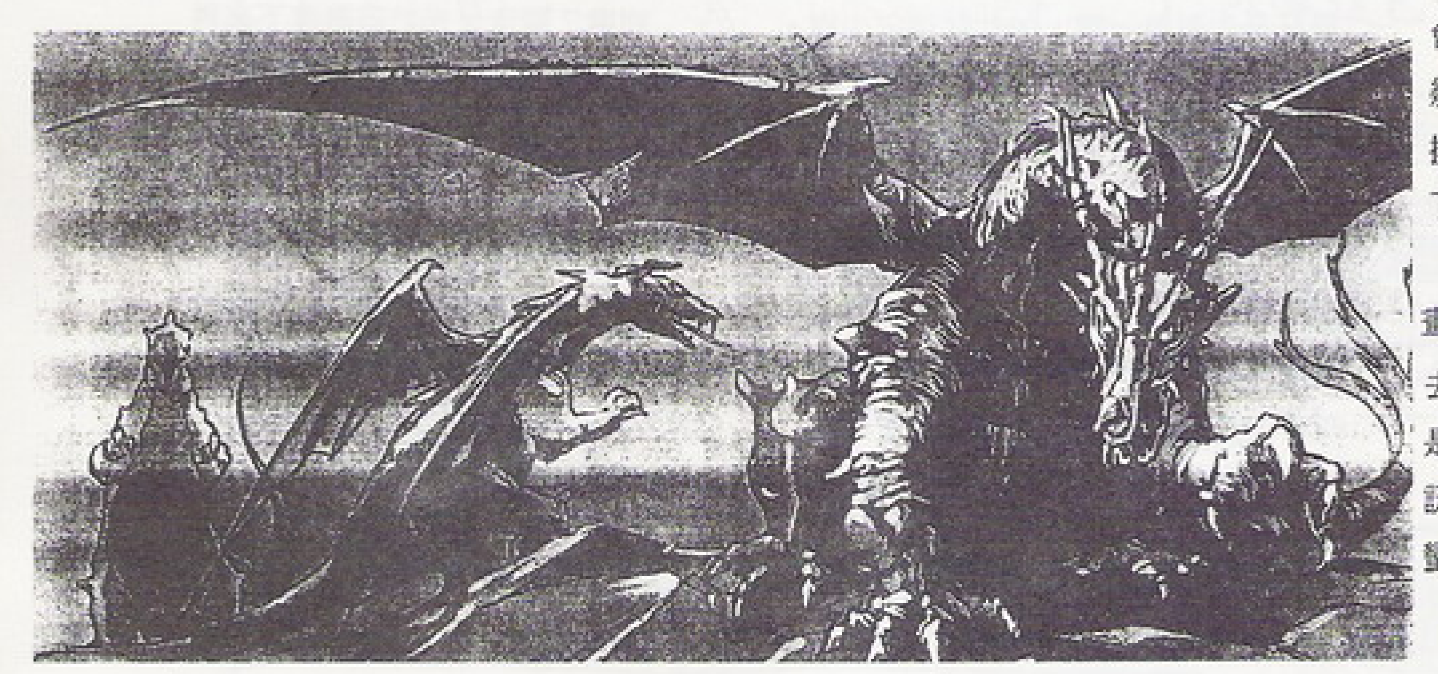
到第二關後，先把遊戲存下來再繼續走，一陣閃光後出現了阿德納·安法師，過去跟他打聲招呼，奇怪，怎麼一接近他就變到另一個地方？此時你想起他的話：「如果你在半路上遇見我……就向我膜拜吧！」趕快按〝蹲下〞鍵，果然他把頭罩掀起來了，可是還是無法接近他，或許他要什麼東西吧！按F10再按聖杯的鍵，哇！聖杯居然飛向他，他一接到聖杯就消失了，還留下一樣東西，這樣東西如果沒拿到的話，傳送門就不會出現了，這是非常重要的物品，一定要拿到。繼續前進，好大的一個恐龍骨頭，咦？有一隻野狼向你衝過來殺氣騰騰，趕快蹲下橫砍，就解決了。在恐龍前腳上有一枚流星鏢。繼續前進會有個敵人拿一支木棒，但他不會移動，此時你必須冒險走到蹲下橫砍的有效距離內，然後蹲下，他便無法傷害你，趁他木棒揮下來快到地上時趕快攻擊，然後再蹲下，如此重覆幾次便可毫髮無傷將他解決了，但是很慢。對付巫師的方法就是用流星鏢，當他死後會變成三隻飛鳥，這些飛鳥最好用前踢刺解決牠們。魔藥可以讓你



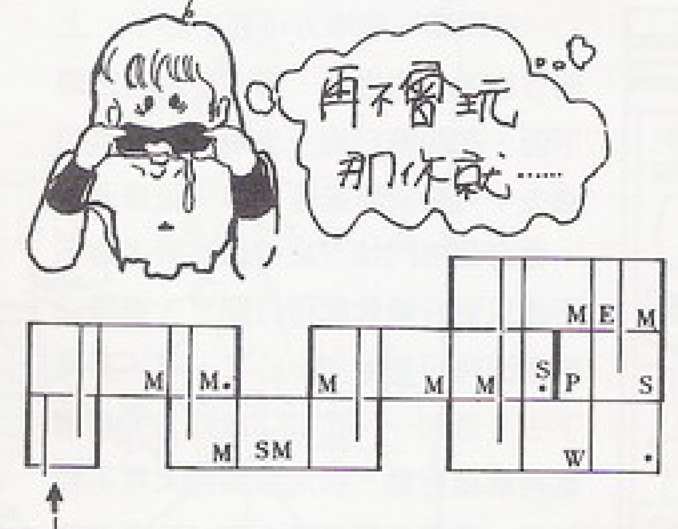
在黑暗中看到東西，但只有一次；它的瓶子和毒藥一樣，但是上面沒有任何記號。而縮小藥比較小一點，至於變青蛙的藥最好不要拿，否則…。而這裏有另外兩樣東西，就是類似卷軸的東西，不要拿，沒什麽用處。如果要使用它，只能按相關鍵一次；如果連續按兩次的話，結果就是當機。當你到達項鍊的位置時，你可以使用縮小藥過去拿項鍊，運氣好的話就不會被燒到。這條項鍊有保護的作用，可減少和大巫師決鬥時所受的傷害，你必須留一瓶縮小藥到第三關使用。

進入了第三關就已經接近遊戲的尾聲了，你必須到最右邊的傳送門去地底拿火之石，由於這個地底是黑暗的，所以你必須帶魔藥或眼睛下去。下去後朝左邊走，走到了盡頭已經沒路了，再走就碰壁了，這可怎麼辦？不可能沒路的，仔細瞧瞧，哈！左邊不是有個小洞，縮小藥一喝就過去了。過去之後又有一位巫師向你猛烈攻擊，趁「炮火」間斷時送他一記流星鏢，結果又變成三隻飛鳥。一一解決後，拿起地上的縮小藥繼續前進，出現了一隻火龍，如果生命力不到一半時最好服藥一下，否則被牠的火一噴就上西天了。然後算好距離，最好剛好跳到火之石的位置，否則跳得太遠撞到火龍就會跌倒。在這裡幾乎都會被火燒到，所以就不用太在意了。拿了火之石後你就是天下無敵了，只要輕輕一揮就會射出火球，不過只限於橫砍，而這個對飛鳥和火龍無效。接著就可以去和大巫師決鬥了，不過在此之前先去找個倒楣鬼試劍一下，你一定會感嘆敵人太少。現在準備決鬥了，一進入大巫師的大殿就馬上連續攻擊，由於他會法術，使你的攻擊會無效，不過還是打得到。當他反擊時會有聲音，此時要趕快蹲下，而連續幾個攻擊後，他會休息一下，此時就換你了，如此重復幾次就可消滅邪惡了，再來就是結局了，自己看吧！

這個遊戲大致說來還不錯，聲音畫面都蠻細緻的，尤其我最喜歡讓他去碰壁，很好玩。不過有個缺陷，就是訊息都是以法文顯示，以致於有些訊息都看不懂，有點可惜，不過還是蠻好玩的，祝各位好運！



表示當你經過後會掉下來的陷阱門，但只要有鑰匙就可以打開，而另一種中間是黑點的門可用鑰匙打開。



黑點代表的是沒有用處的物品。

M寫在上方的表示飛鳥在下方的表示敵人。

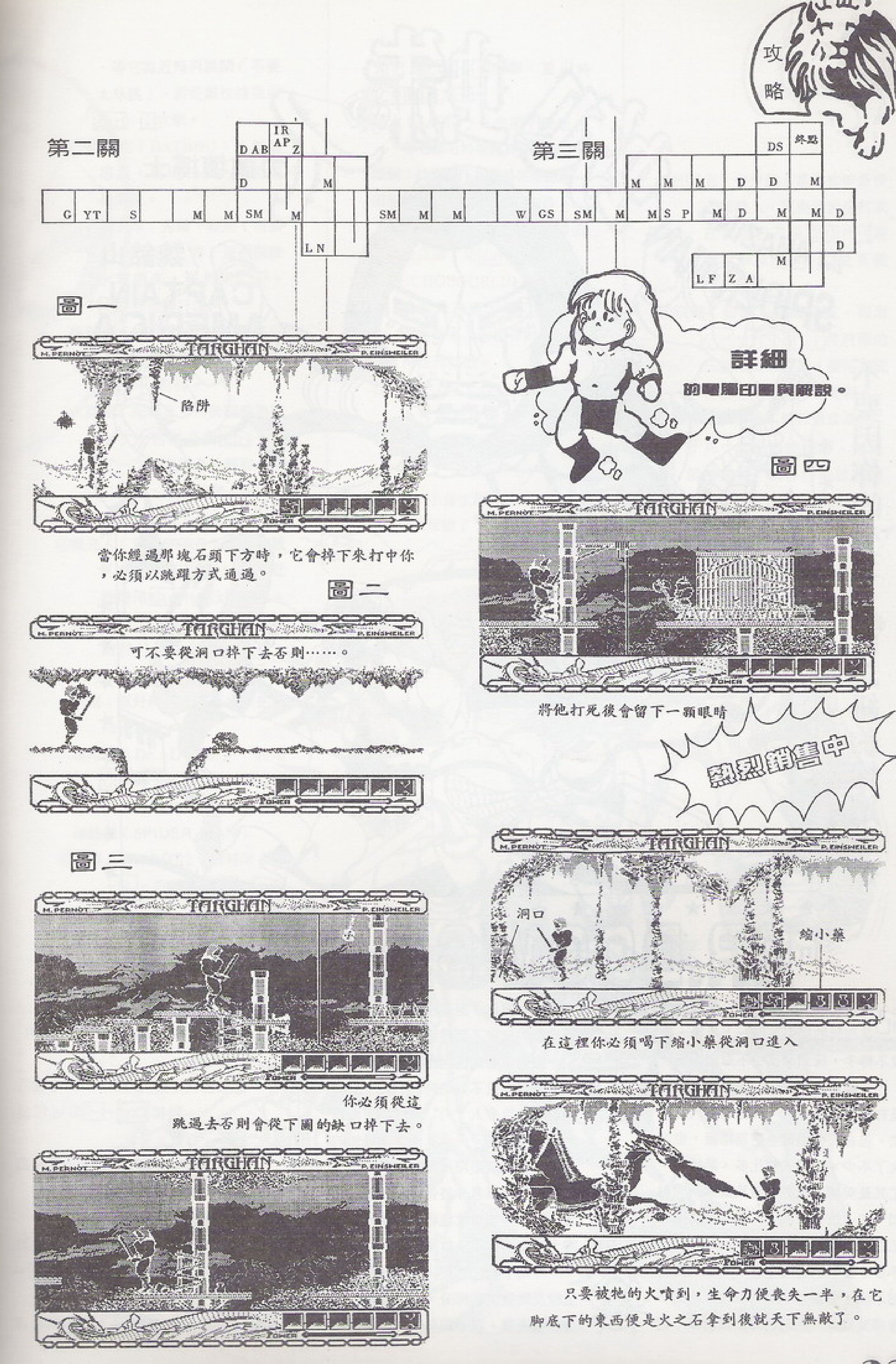
第一關

.S 起點 W M H S M G M •M J M S J M M P I×5 C M M M M M M M M M M M M K P E S P S W SM

A：縮小藥	G：神像	N：項鍊	Y：傳送門之鑰
B：變青蛙的藥	H：火精靈	P：藥	Z：巫師
C：聖杯	I：毒藥	R：魔藥	L：火龍
D：傳送門	J：陷阱	S：流星鏢	
E：眼睛	K：KEY	T：阿德納・安	
F：火之石	M：敵人	W：弓箭手	



在傳送門部份，在地圖上有兩個D上下相對表示兩個D是相通的。


攻略
第二關
第三關
終點
圖一
陷阱
TARGHAN
M. PERNOT
P. EINSHEILER
當你經過那塊石頭下方時，它會掉下來打中你，必須以跳躍方式通過。
圖二
可不要從洞口掉下去否則……。
圖三
你必須從這跳過去否則會從下圖的缺口掉下去。
詳細
的電腦印圖與解說。
圖四
將他打死後會留下一顆眼睛
熱烈銷售中
洞口
縮小藥
在這裡你必須喝下縮小藥從洞口進入
只要被牠的火噴到，生命力便喪失一半，在它腳底下的東西便是火之石拿到後就天下無敵了。

蜘蛛人 力擒壞博士

/魏銘山

the AMAZING SPIDER-MAN

CAPTAIN AMERICA

不要因你的失手，而讓紐約慘遭爆炸

in DR. DOOM'S™ REVENGE!

記得當初購買"蜘蛛人"是因其精美包裝的吸引，但一上手後，便愛不釋手，玩到深夜也不忍上床。

"蜘蛛人"比起"快打旋風"真是有過之而無不及，同樣是雙人打鬥式，但在人物處理上更為精緻，也加大了不少。其招式變化多，易控制，尤其是美國上校的擲盾及蜘蛛俠的射網，和"快打旋風"的氣功有異曲同工之妙，令人大呼過癮。另外它的對手多（達十四種以上），而個個招式都不同，弱點也不同，玩起來絕對不會感到無聊。而它的背景與音效（加了魔音卡更佳）更是沒話說，是愛好動作型的玩家不可錯過的好片。

但對手愈到後面愈厲害，往往在生命力耗得差不多的時候，便出現一個超級角色令人"力"不從心，而紐約市也因您的"失手"而慘遭爆炸的命運。為了讓諸超人都能完成任務，拯救市民，筆者今將各關敵人情形公諸於世，好讓諸位能輕鬆過關，將壞博士打倒，並阻止核彈的發射。

今為了敍述方便，將其分為美國上校及蜘蛛俠兩部分，而每一段落代表一幅漫畫，以下即是筆者攻略技巧

美國上校（CAPTAIN AMERICA）

①機器人（ROBOT）：無論遠近，利用Ctrl+→即可輕易打敗。

火球：先轉向，待它靠近時後翻即可。

小機器：等它靠近後再跳過。

②犀牛人（PHINO）：不要近戰，將距離拉遠後用Ctrl+↓攻擊。

猩猩（GORILLA）：不可接近



，等它靠近時再跳開（不要太早跳），將距離拉遠後用Ctrl+↓攻擊。

巴特洛克（BATROC）：無論遠近，利用 Ctrl＋→可輕易解決。

③山岩及火球：先蹲下躲避（但要小心山岩），等一段時間後火球消失，再利用Ctrl+↓將那機關打壞。

藤鞭客（RATTAN）：要靠近，讓他無法使用鞭子，再用Ctrl+→對付。

火球機：先轉身，用後翻躲過第一次，再轉身用Ctrl+↓打一次，再轉身後翻躲過第二次後，攻擊二次，如此循環直到打倒了為止。

④電光人（ELECTRO）：要近戰，中距離用Ctrl+↓，近距離用Ctrl+→及↑即可。

雜耍客（ODDBALL）：不好對付，遠時用Ctrl+↓，近時用Ctrl+→。

機關：抓好時間，等它由下往上時再通過。

壞博士（Dr. DOOM）：利用Ctrl+→連續攻擊，不要停，只能遠攻，不要近戰。

蜘蛛俠（SPIDER-MAN）

①機器人（ROBOT）：遠時用 Ctrl+↓，近時用Ctrl+→及↑即可。

圓鋸人（MACHETE）：太遠時用↑躲避飛鋸，稍近用Ctrl+↓攻擊，更近時用Ctrl+↓及→。

②狼人（LOBO）：先用↑躲避，等它靠近時偷襲其背部即可。

機關：趁它由下往上時快步通過。

迴旋鏢客（BOOMERANG）：要小心飛鏢，將他誘到畫面最左邊，用Ctrl+↑攻擊

③妖怪（HOBGOBLIN）：站在畫面最左邊，用Ctrl+→連續攻擊，因他背對你，故可輕易打敗。

岩石人（GREY GARGOYLE）：可由背後偷襲，也可用Ctrl+↓攻擊。

喂！小傢伙再不走開
我反臉了

HULK：十分強，是蜘蛛俠最後一個敵人，可由背後偷打或在畫面右方用Ctrl+→連續攻擊及Ctrl+↓交互使用。

④飛彈：躲過二道機關後，利用Ctrl+↑、→、↓將飛彈的三個按鈕擊毀後，便可完成任務，阻止飛彈的發射。

最後提醒各位，儲存最佳進度；千萬小心不要按錯鍵，免得前功盡棄。祝各位早日完成任務，GOOD LUCK！





黃啓禎

各位玩家好，這期我們將來探索一下元素平面與兩座重要的地下城。首先我們造訪神秘的 Xabran 城堡，它位於800年的 C2-X14，Y 8，先去 Pinehurst 城堡的時光機回到過去，再用飛行術到達。在城堡內記載著所有法術的獲得地點與所有特別隊員的所在地。分別刻在三條走廊內，有興趣可以去看看。此行主要目的是元素之碟，那是取得元素之爪的必備物品。四個元素之的位置分別是：火碟（6，14），地碟（6，2），風碟（15，15），水碟（15，0）。取得四碟之後，出了地下城，問題來了，怎麼回到未來？很簡單，一直休息（Rest 指令）就好，大概 7，8 次左右就可以"睡"到未來。

再下一步就是分別進入四個元素界，將元素之碟插入相對之祭壇，即可取得四個元素之爪。若你願意，也可以和元素之王們作戰。回來的方法也是一直休息即可。詳細的座標請參考所附地圖。

四個元素之爪到手後，再回到 Dawn 地下城 D4-X3，Y7（上次介紹過），記得隊員身上要帶由城堡內找到的 J-26 Fluxer，N-19 Capitor，M-27 radicon 與 A-1 Todilor，到達 X10，Y15 處拿起元素之球（Elemental Orb），但先要擊敗元素守衛，牠們相當強悍，但我想各位現有的等級已足夠應付了。要出地下城時，麻煩來了，隊伍根本出不去。解決方法很簡單：將元素之球傳給特別隊員，再炒他魷魚（Dismiss 指令），他將回到旅館，到時再回去與他會合即可。

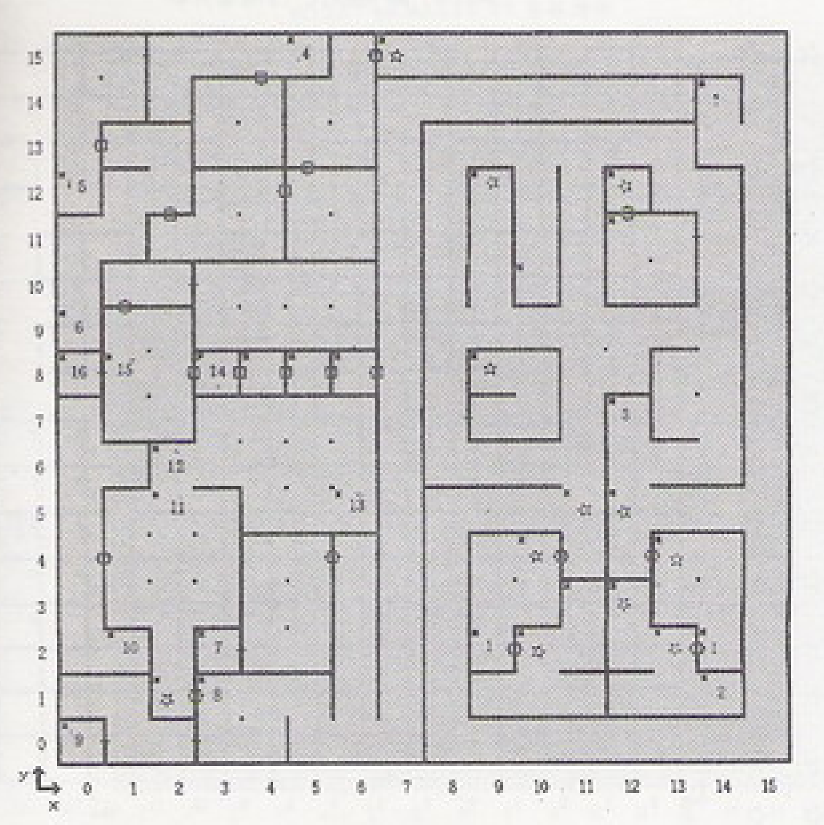
接下來，解雇所有特別隊員，只剩六名主要隊員。到達 B4-X2，Y2 的莫里地下城。這地下城有著許多重要線索。在 X5，Y15 處有能量油，抹了將可暫時提昇生命點數。在 X6，Y5 有莫里的財產，若偷了，將造成可怕後果，不要怪我沒告訴你們。在 X1，Y8 可見到莫里本人，但要見他必須過三道關卡，過不了也沒關係，他只是要你去殺 Dawn，然後再給一些金錢與經驗而已，並不重要。


在莫里地下城，我們找到了卡隆

王與百萬巨龍（Mega Dragon）上世紀的決鬥地點。火速地利用時光機回到800年的 C4-14，5，只見正戰得天昏地暗。你立刻將四個元素之爪，與元素之球交給卡隆王，運用這超級神器的無比力量，百萬巨龍立刻被降服，你也完成了拯救卡隆王的任務。回到現代的王宮，坐在王座上的已換成卡隆王，他憂愁地告訴你，若不阻止雪爾頓的計畫，克朗星球即將被毀滅，他請你到位於 C2-8，8 的最終地下城去阻止雪爾頓，並告訴你密碼「WAFE」……。

漫長的旅程已近尾聲，下一期請不要錯過：魔法門II攻略完結篇！

MIGHT and MAGIC II 地圖列印

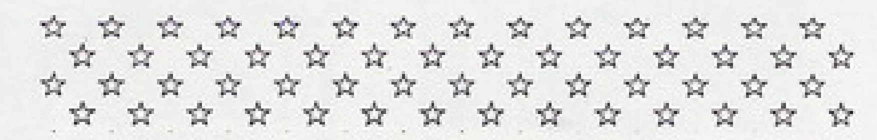


圖例：—— 磚牆 —⊖— 門 —⊖— 柵門
—— 灰牆 —— 土牆 ······ 障礙
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

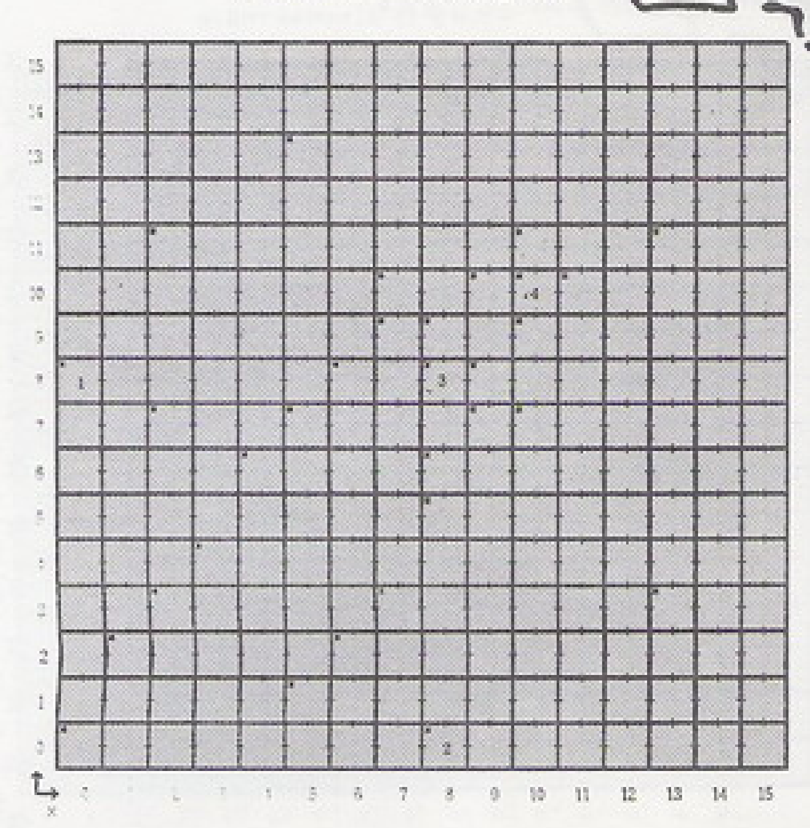
區域：B4 表面座標：X=2，Y=2

Moray's Cave

備註：1.實驗室！禁止進入 2.訊息：'King Kalohn and invincible Mega Dragon battled in the 9 th Century in C4-14，8 3.訊息：'Only the Valiant may wield the sword of valor，hidden for years in A2-11，2 4.能量池，飲它（Y/N）？ 5.訊息：'The sword of Nobility，usable by those of Noble descent is guard in D1-0，8 6.毒汁（飲之HP=1） 7.訊息：'The sword of courage，shining symbol of the staunch of heart，remains unclaimed in D4-14，11 8.黑豆的財寶 9.訊息：'The Elemental orb waits at 10，15 in Dawn's Mist Bog cavern' 10.訊息：'The elder Druid of Druid's cave has in his hands the secret needed to Cast Divine Intervention 11.黑豆的保險庫 12.緊急傳送 13.黑豆的財寶拿它（Y/N）？ 14.'黑豆在此' 15.黑豆 16.傳送門



MIGHT and MAGIC II 地圖列印

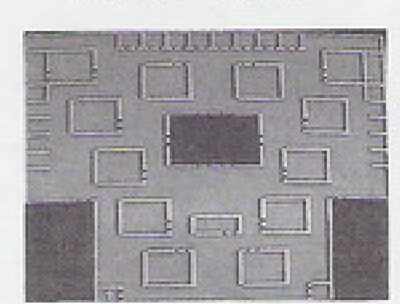


圖例：—— 磚牆 —⊖— 門 —⊖— 柵門
—— 灰牆 —— 土牆 ······ 障礙
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

區域：A4 表面座標：X=0，Y=0 PS.本樣示之紅色訊息均為倒轉組合現此

水底

備註：1.紅色訊息3：goneryp fena tarta tibes a ueeneems de cti n ricaicfix 2.紅色訊息8：Tane secre d con lidch ay enece arenb ingtawihe tomus 3.Acwalander 4.Water Talon

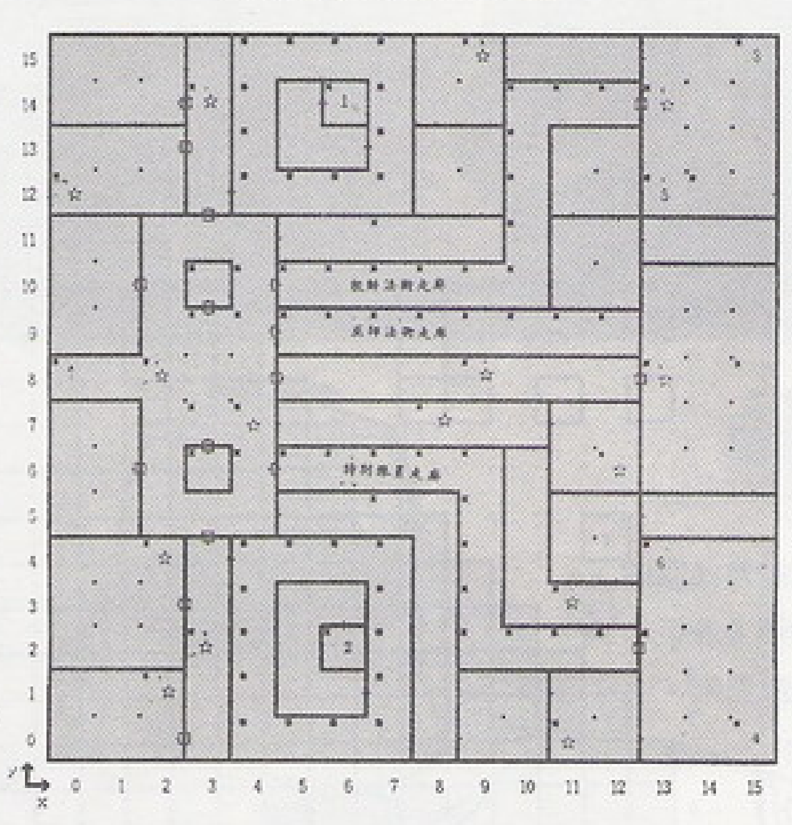


.地圖顯示



.走至野外冒險

MIGHT and MAGIC II 地圖列印



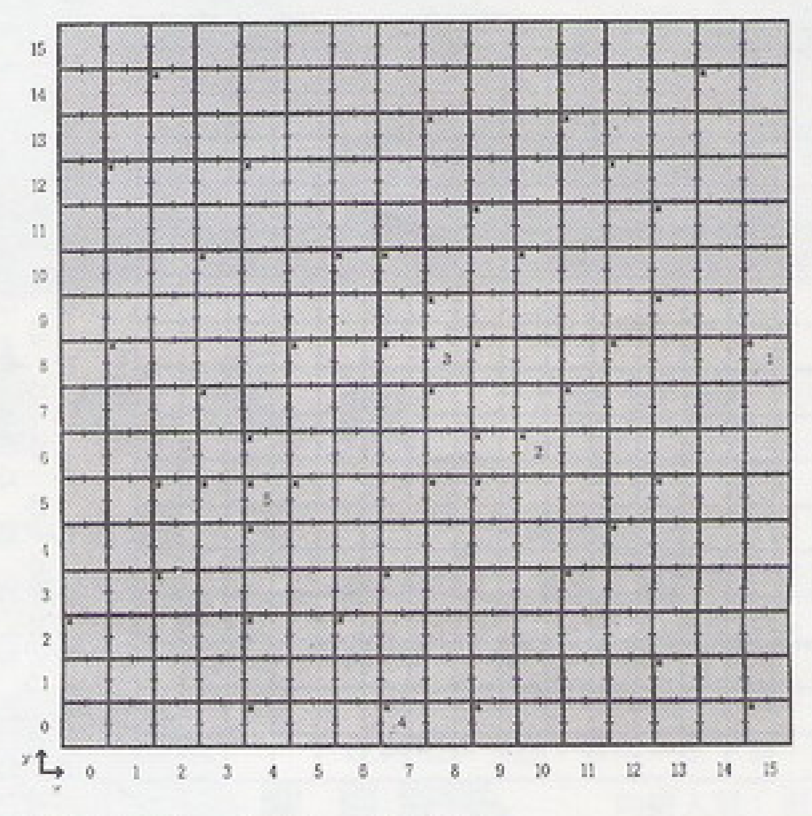
圖例：—— 磚牆 —⊖— 門 —⊖— 柵門
—— 灰牆 —— 土牆 ······ 障礙
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

區域：C2 表面座標：X=14，Y=8

Xabran Castle

備註：1.火碑 2.地碑 3.風碑 4.水碑 5.黃色訊息解碼：'9-5-6-1-7-4-2-8-3，every two letters should matched until the end 6.紅色訊息解碼：'8-5-2-6-1-3-9-7-4，one letter then two，and finally three letters'

MIGHT and MAGIC II 地圖列印



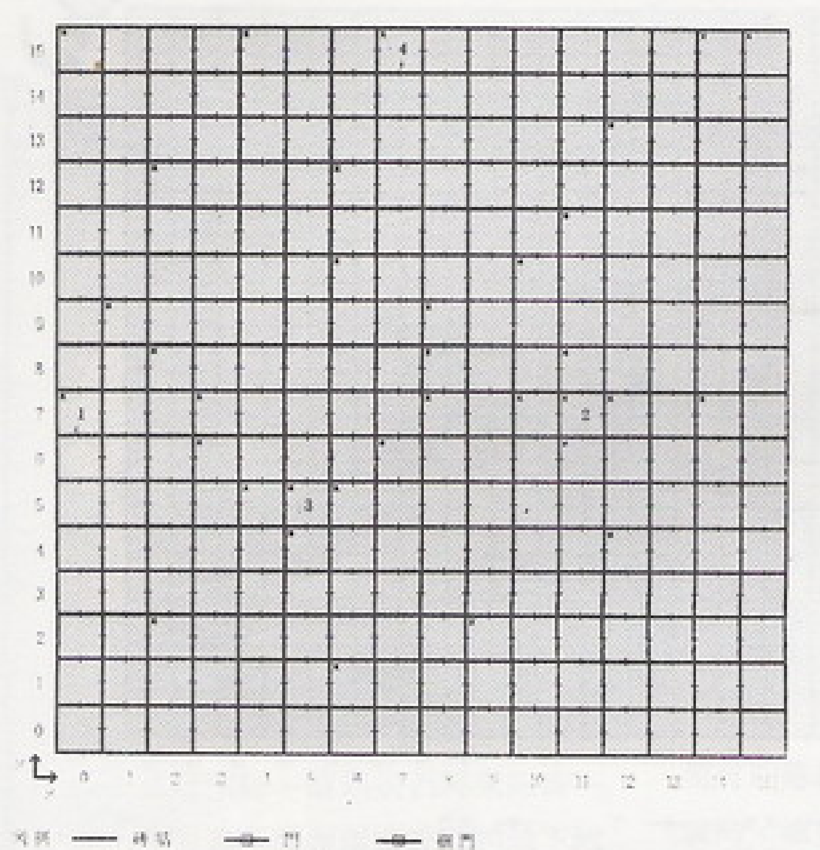
圖例：—— 磚牆 —⊖— 門 —⊖— 柵門
—— 灰牆 —— 土牆 ······ 障礙
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

區域：E4 表面座標：X=15，Y=0 PS.本樣示之紅色訊息均為倒轉組合現此

地底

備註：1.紅色訊息1：iwra□vist Arlume Pisoll est a Qe□S tintntruchemetswhly 2.紅色訊息6：rt n irmcithwse th y lfidue thsbeaghae desh Tyeost ied' 3.Earth Talon 4.紅色訊息4： th Th bterd w spveansahdi he ntralor k gest indd u 5.Gralkor

MIGHT and MAGIC II 地圖列印



圖例：—— 磚牆　—◎— 門　—●— 鎖門
—— 岩牆　—— 土牆　······ 間壁
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

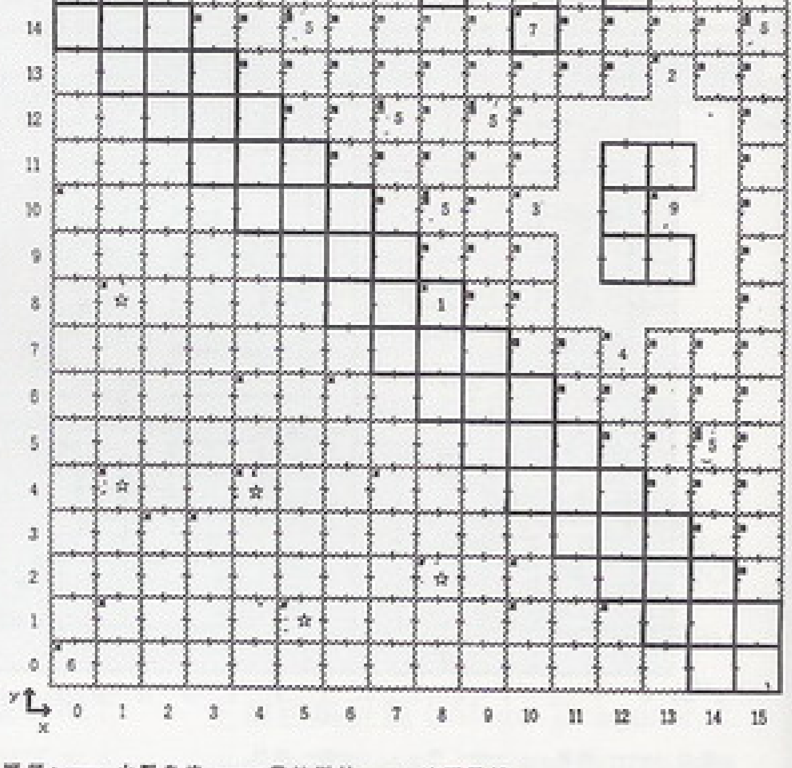
區域：表面座標：X=0，Y=15

PS.本縣市之注意訊息均為倒轉或錯亂之文字

風系

備註：1.紅色訊息 2：ewtien, woosxt,ill fu eq ithoh ro avon td.ke anaurr 2.Air Talon 3.Shalwend
4.紅色訊息 7：t, ag.estonnnbeustit periqu o to h Toadandasio teyove

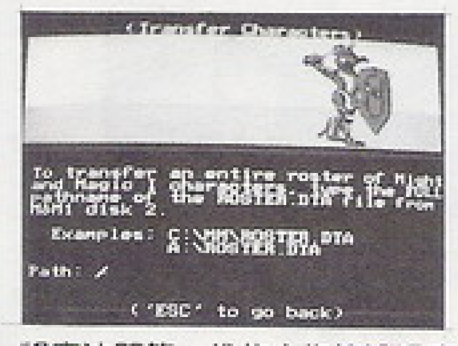
MIGHT and MAGIC II 地圖列印



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ----- 沼澤,土域
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

區域：A 4

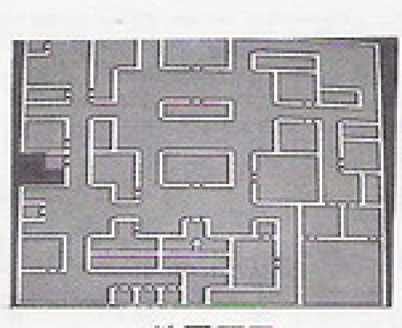
備註：1.水晶傳送術 2.血池（飲用的人被除） 3.魔水池（飲用的人所有屬性加到100） 4.魔池（全隊被殺死） 5.海當 6.水界入口 7.被困禁的人犯 8.游水隊法術 9.Antlantium（2號城）



.將魔法門第一代的人物傳送過來



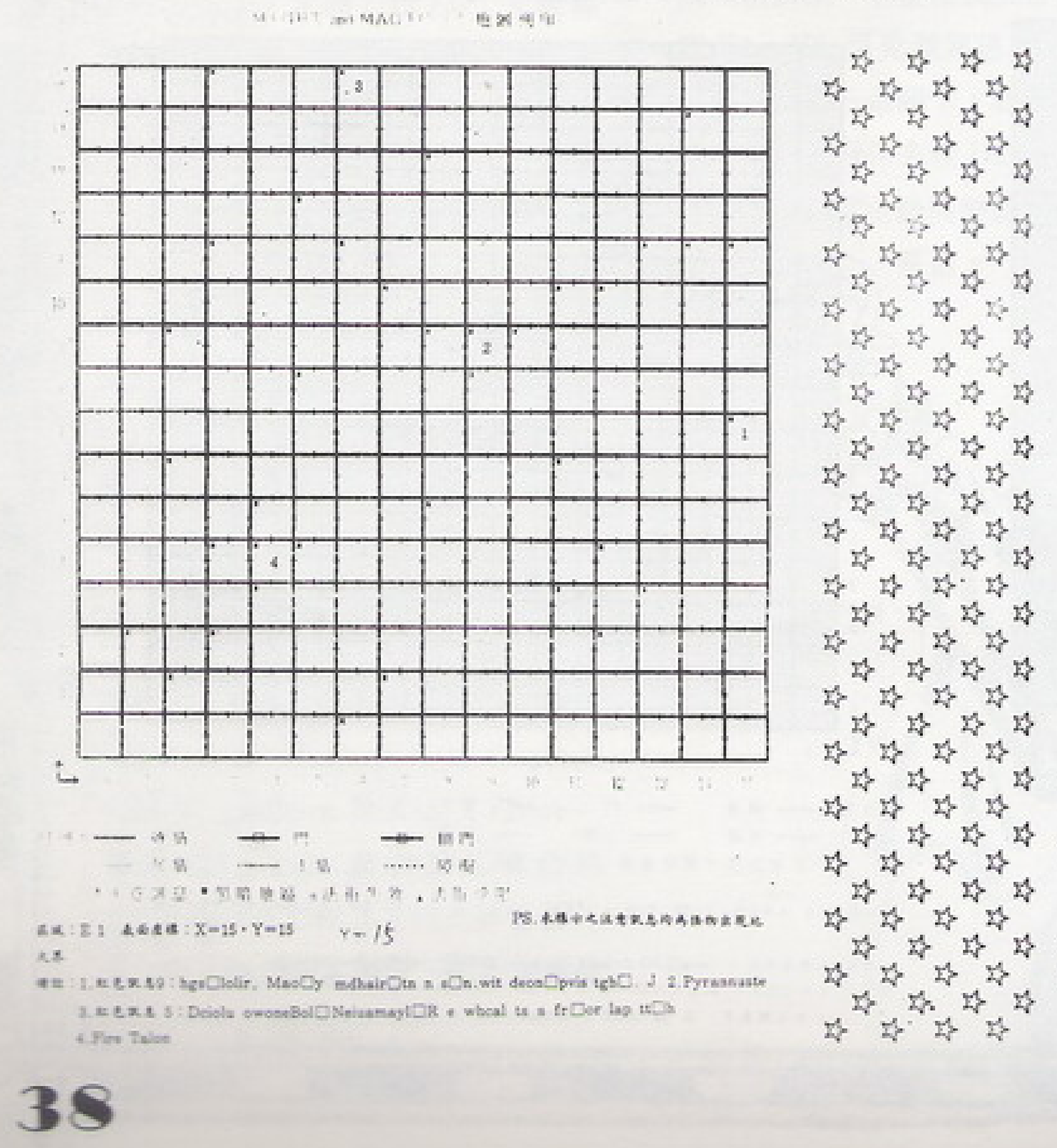
.至武器看看有沒有什麼好武器



.地圖顯示



MIGHT and MAGIC II 地圖列印



圖例：—— 磚牆　—◎— 門　—●— 鎖門
—— 岩牆　—— 土牆　······ 間壁
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

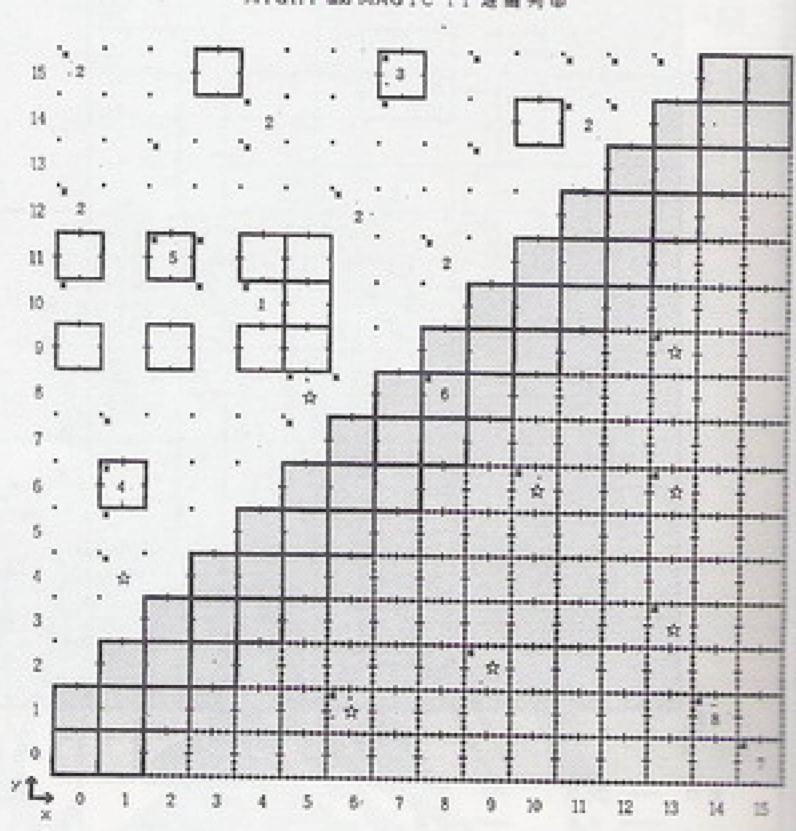
PS.本縣市之注意訊息均為倒轉或錯亂之文字

區域：E 1　表面座標：X=15，Y=15　Y=15

火系

備註：1.紅色訊息9：hgs□lolir, Mao□y mdhair□tn n s□n.wit deon□pvis tgh□. J 2.Pyramaste
3.紅色訊息 5：Dciolu owoneBol□Neiuamayl□R e whcal ts a fr□or lap tt□h
4.Fire Talon

MIGHT and MAGIC II 地圖列印

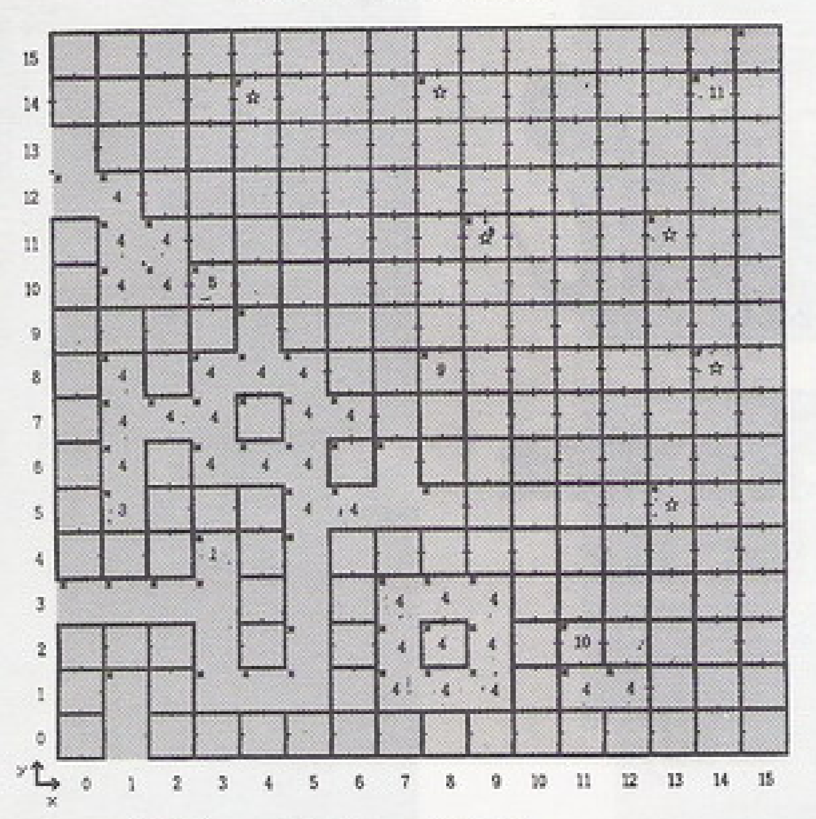


圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ----- 沼澤,土域
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

區域：E 4

備註：1.sandsobar Town（5號城） 2.地震 3.黃色訊息 5：pcnhs d int Yoe□an Hidd heou Dsehoacolw, □irenstou 4.恢復之泉（恢復回復生命） 5.黃色訊息 2：stiKthouhaiZeMean bn□s e gorm p itthilytoPl+□wat 6.地界傳送術

MIGHT and MAGIC II 地圖列印



MIGHT and MAGIC II 地圖列印

圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ------ 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

區域：E 1
備註：1.Vulcania（4 號城） 2.路標 3.水泉（狀況所有屬性均為40） 4.岩漿 5.水泉（狀況等級=20） 6.路標 7.火山口，要進入嗎？ 8.告示牌 9.火系傳送術 10.水泉 11.巨大陣法術 12.火系入口

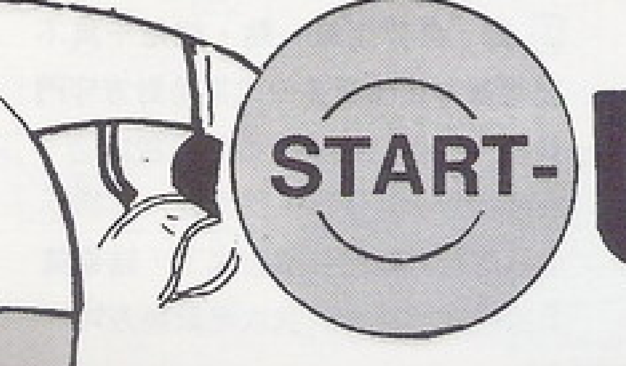
圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ------ 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

區域：A 1
備註：1.Tundaran Town（3 號城） 2.雷雨 3.風系入口 4.狂風陣法術 5.泉水（Lev=25） 6.雷雨 7.風系傳送術 8.雷雷



醫生也瘋狂

/曹哲毓



第四期的軟體世界雜誌中，有關俞一平先生所著醫生也瘋狂的初學啟蒙中，末段敍述到：當心電圖變成～～時原為注射來多卡因（Lidocaine），應更正為注射阿托品（Artopine）。而當心電圖變成～～時，原為注射阿托品，現應更正為注射來多卡因。否則一注下去，床上的病人就「呃……」，心電圖也變成______，你就得回到教室去上課了。

閃電鋼球

球是圓的，要滾到何處呢？讓你來試一試。

你是否能夠想像，自己穿著漂亮的鋼盔鐵甲，利用自己的屬性，和敵人你來我往的殺上一陣子呢？不要弄錯了，這不是「龍與地下城系列」，也沒有魔法或神術，但是卻一樣會使您廢寢忘食的運動遊戲～閃電鋼球。

這是一個怎麼的遊戲呢？簡單的告訴您一是一個只要您的屬性高於對方，就有九成以上的勝算，是一個沒有規則，沒有理性的運動。（比摩登原始人還粗野），但是只要你多拿恆久性物品，多增加自己的功力，想要拿冠軍，簡直是太簡單了。

話雖然如此說，但是若您沒有一些技巧，要打敗比你強的隊伍，也還不容易呢！現在，就讓我們來看看吧！

(A)攻擊路線

這裡所說的攻擊，是以您拿到球為主，並非針對你的敵人。一般我們在球賽一開始時，我們可以看見的敵我位置（如圖Ⅰ）。因為球是由發球台射出，每次之位置不同，但有一點，就是球員 a，每次都會主動去搶球，因此我發球之後，一定先去撞 a，然後再去拿球進攻。我玩這遊戲，雖然也不過玩了30幾場，但我發現一般來說，進攻路線可分成兩種（如圖Ⅱa 、b）。其解說如圖Ⅱ。

(B)攻門

當我們依攻擊路線至步驟 ③ 時，攻擊路線仍依球場而異。但大體上，我們射門較佳之區域（如圖Ⅲ）用斜線畫出。至於攻門方法一般有下列幾種：

(i)聲東擊西法：這種方法很有效，也就是你所走之方向是左邊，但卻往右邊攻門。如（圖Ⅳ），但千萬注意到，你一定要和守門員同邊，並有一小段距離。

(ii)反彈法：這種方法困難度較高，且要配合一些場地才有辦法使出



.選擇對手準備參加比賽



.片頭畫面

來，如（圖Ⅴ的 a、b圖）。

(iii)逼門法；當你被對方守門員卡住了（如圖Ⅳ）。你只要向另一方向投出斜球即可，但要注意，你必須要比對方中心要偏些， 球才不會被擋出來。

(iv)人海戰術：當你和對方在對方門前搶成一團時，你只要一直按 ↓ 和 ↑ 鍵，在一陣猛踢猛打之後，不知道怎麼了一球就進去啦！

(C)撞人

在前面我有很多戰術 ，都要用到這招，要怎麼撞呢？很簡單，你只要將你的球員往對方衝過去，並按 ↓ 鍵。但要注意一點，就是千萬不要和對方正面衝突（尤其是對方守門員），從他們的旁邊撞，保證成功。我還發覺一個怪事，就是有一次我不小心把對方守門員撞出來了，結果竟然他的守門員直到我攻進敵後方時，



不見了 蹤影 ，結果這一分得的實在很輕鬆。

(D)防禦

防禦一在這個遊戲中，說起來很容易（和打磚塊一樣），唯一要請各位留意的，就是請各位自己小心，別擺烏龍自己攻自己啦！

還有給各位一個建議，最好守門員在防守時不要按 ↓ 鍵，否則，常常會造成失誤。

(E)比賽前後…

在開賽前，你若要知道此隊強弱，不妨看看其屬性。

何謂屬性呢？就是其精力（Stamina）、力量（Power）、技巧（







Skill）。一般若是技巧贏你的隊伍，你就要小心的防禦，「粗魯的」進攻；若是力量大於你的隊伍，最好你少和他正面衝突，若精力大於你的隊伍，則你要盡力強攻，多拿些分起來。

當你在比賽時，別忘了多拿些大力丸，以便在比賽後提高自己之屬性。力量值一次就提高100點（選 Extra Power），給各位一個良心的建議，別急著賄賂裁判，不妨先加強自己的屬性至不能加為止（一般你打到第6～7場球，你的屬性應該已可以提高至極限了。）

還有一點，就是你不要光顧著進攻；尤其在比數已經10：0時。你不妨拿著球四處遊逛，多拿一些恆久性物品，我有一次竟然拿到13個（一場比賽）。這對你一定更有幫助。

說到這兒，您一定是聽到手都癢了，各位，趕快進入遊戲，好好的痛宰他們吧！

球門

敵方

你的隊員

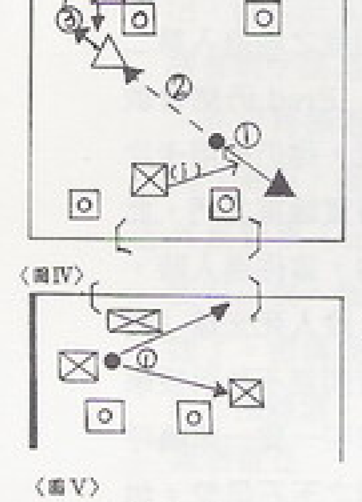
邊門

球台

障礙物

敵方守門

你所控制的球員



步驟

①先將對方撞開，並拾球

②傳球給你的隊友，（這時，此名隊友會由你控制）

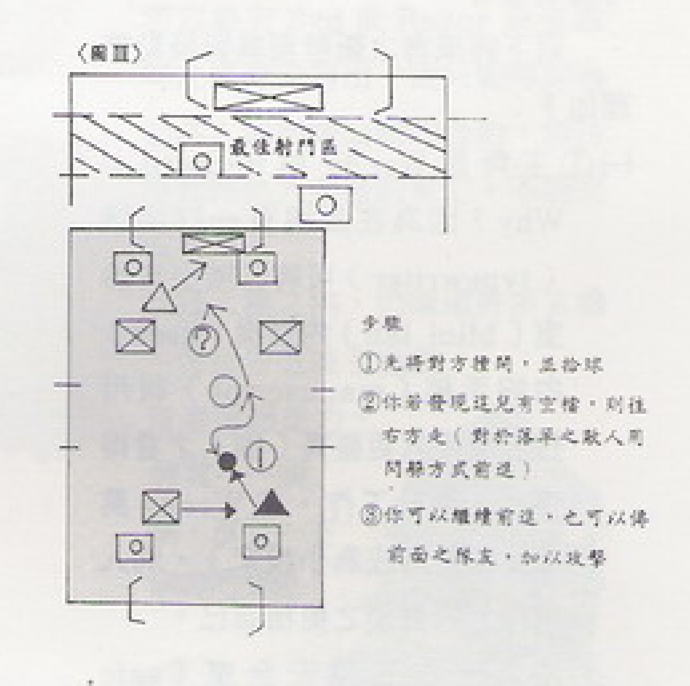
③閃躲前方的敵人

④投球

（i）這時敵方球員可能會來攻擊你

〈圖IV〉

①方走到·處，與守門員同邊，且距離他約1～2步同時射門。



〈圖V〉

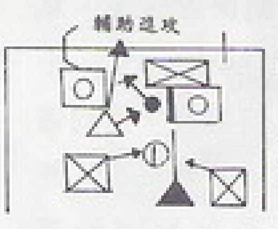
a　敵方隊員守門員

①先將球「用力」的投向牆壁

②不要管球，先將旁邊兩個敵方隊員一起撞開

③你可以趁對方在「打滾」時將球投射進門

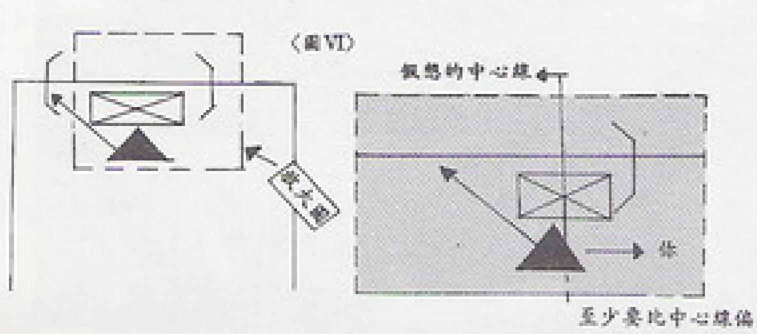
b



①當你快攻時，不妨先將球投向障礙物

②球若碰到障礙物，則會反彈

※你若要更保險一點，不妨利用前面的隊友，去撞對方守門員



※當你拿著球，用很快的速度按 ↓，所投著球為平飛球；若你按著 ↓ 不放，則所投出一定是高飛球。

預言奇兵攻略更正

第6期第50頁「尼門王國」這段的密碼應有八個，所遺漏的第三個密碼為「Franciscan」。

Maniac Mansion

再探瘋狂大樓

/王逸琳



拜讀了第3期溫松淋先生的完全攻略後，筆者照其指示，果然救回了女友，但卻也有許多疑點未解，似乎有許多物品不知其用途何在。經過筆者日以繼夜地解謎，又有不少新發現，特此寫出與讀者分享，而所提出的新疑點，盼能有「仁人志士」再絞盡腦汁加以解決。

基本上，瘋狂大樓的主角，除了Dave必選之外，另6人中可任選2人，而每人屬性不盡相同，若選了不適當的人，很可能就無法完成任務，此為疑點之一。

若主角選了Bernard，則依照第3期之完全攻略，由Bernard拿起一樓真空管（Radio tube）裝入四樓之收音機，以呼叫外星警察（meteor police），將隕石拿走，可完成攻略。

以下將筆者之新發現與新疑點整理如下：

㈠①主角選Wendy與Bernard：Why？因為在四樓有一打字機（typewriter）可將二樓小實驗室（Mini lab）內書桌（desk）內的手稿（manuscript）利用打字機使其更整齊（別人才看得懂），而此工作，非Wendy莫屬（因其想成為小說家），別人來作，只會使之更糟而已。

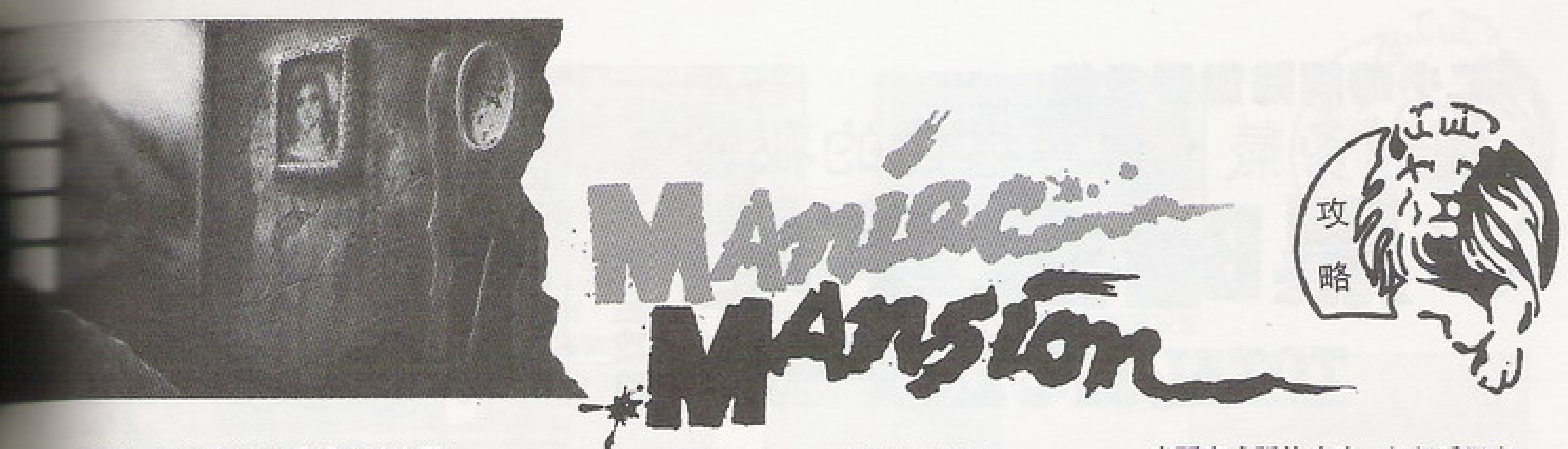
接著，在五樓安全室（safe room）中，打開保險箱後，拿到信封（sealed envelop），千萬不要打開，因打開後，信封破了（ripped）就不能使用了。而且遊戲當中，若聽到門鈴聲（door bell），趕緊下樓至外面信箱拿起包裹（pockage）和其上的郵票（stamps），少了郵票信就寄不出去了。

然後至一樓廚房，將玻璃瓶（glass jar）裝水龍頭之水。（切記！不能裝游泳池之水，因其含輻射線，放入微波爐後再打開，主角將因吸入毒氣而身亡。）放入微波爐再將信封也放入其中，打開（Turn on）微波爐，如此乃利用水蒸氣，將黏著的信封蒸開（steam open），不留半點傷痕，可拿出其內的硬幣（quarter），並可將打字過的手稿放進其中，黏上郵票，上四樓，以打字機打入收信地址，「三人出版公司」。當然，你必須先至二樓看過……才知道該公司的住址。然後，至屋外的信箱投遞。後來，「三人出版公司」之老板收信後，認為可賺一筆大錢，於是寄一張合約（contract）給你，你必須將之拿起，利用該合約，紫色大食怪（purple tentacle）不會糾纏你，此乃除了利用警徽（badge）嚇紫色大食怪之外的另一種解法。

此時，你可堂而皇之地進入第二層實驗室，Dr. Fred仍然會啟動定時爆炸裝置，你仍使用卡片鑰匙打開第三層實驗室之門，此時隕石仍在其內，當你進入時，它會發出一顆「殺人死光球」向你襲擊而來，若閃避不及而被擊中，則不只你慘叫一聲一命嗚呼，整棟大樓亦隨之玉石俱焚。如何才能閃過「死光球」呢？只能趕緊再走出門外，如此才能暫緩光球之追擊。但是背後兩分鐘的自爆系統已啟動，眼看時間一秒一秒逼近死亡的界限，怎麼辦呢？只好硬著頭皮衝入，以最快速度關掉開關（Turn off switch），趕快再跑出來。此時，Dr. Fred已然大夢初醒，欲關掉自爆裝置，想不到此時該自爆系統已全部被隕石所控制，Dr. Fred也「沒法度」了。只能眼看自己等死嗎？……咦？門旁有一個箱子（locker），打開看看……啊！反輻射裝（radiation suit），穿上再去碰碰運氣吧！果然，死光球已然毫不可畏。趕緊拿起隕石，再走入另一個門外。原來到了車庫。時間已剩下不多，趕快將隕石放進行李廂（trunk），再用黃鑰匙（yellow key）啟動改良過的火箭引擎（modified rocket engine），此時，車子衝出車庫頂端，向外太空飛去。萬歲！終於脫離隕石的控制了！而你也救出了女友，完成了任務。

②主角若選Syd或Razor：因Syd或Razor皆有音樂素養，可彈鋼琴（piano）。用錄音帶錄下他們彈奏的曲子後，在綠色大食怪（Green tentacle）房間內播放，綠色大食怪將會拿出一個示範錄音帶（demo tape）。將該錄音帶放入信封，貼上郵票寄出，則「三人出版公司」將會寄一張給綠色大食怪的合約（contract）。將此合約送給綠色大食怪，則它將非常興奮，且會樂於幫你解決麻煩。

再到地下秘密實驗室第一層，當紫色大食怪（purple tentacle）擋住你去路時，綠色大食怪將出面教訓修理它，此時你即可進入第二層，打開櫥櫃（locker）拿出反輻射裝（radiation suit），再以card key進入第三層，關掉開關（switch）。若你速度



夠快，則可免除二分鐘定時自毀裝置的威脅。而能放心地進入車庫，將隕石以改良過之火箭引擎載入太空而大功告成。

㈡疑點：

①貯藏室（Storage room）內之櫥子（shelf）頂端，有一瓶顯影劑（develope），但筆者每次都不能拿到（都摔破了），另外，三樓有一間暗房（dark room），而主角之一的 Michael 為攝影師，筆者懷疑顯影劑與暗房，可能是專為 Michael 而設計的。但筆者卻總是不能拿到顯影劑，且暗房內的東西亦不會使用。特此提供一個思考方向，供有興趣的讀者參考。

②二樓的迷你實驗室中（mini lab）的藥櫃（medicine cabinet）與暗房中的檔案櫃（file drawer），均需特別鑰匙才能打開，但該鑰匙卻總是遍尋不到？

③一些物品不知如何使用一鏈鋸（chainsaw），老鼠（hamster），海綿（sponge），壞掉的樓梯（stair out of order）。

④現存的最大疑點就是 Michael 及 Jeff 在瘋狂大樓內，似乎仍不能利用他們的專長（攝影及衝浪），來過關斬將。希望各位讀者能再接再厲！

㈢發現：

①遊戲當中，Dr. Fred 會要求 Edna 關掉幾分鐘電源。而當又來電時，Dr. Fred 將會再玩一次隕石遊戲。此時最高紀錄將會改變。故你最好能保留住硬幣（quarter）。若你已玩過一次，那只好用 Edna 房間內的小鑰匙（small key）打開 coin box，拿出 quarter 再玩一次。

②使用天文望遠鏡時，必須投三次幣（dime），按三次右邊的鈕。若你玩遊戲的速度太快，已投入三次一角硬幣，但最後一次，按了鈕，望遠鏡卻始終無動於衷。此時不用驚慌，此乃因速度太快了，只要你再多作點事情，拖延一下時間，再回去使用望遠鏡，即可得密碼。

③當你一進入地下實驗室，就不能儲存遊戲，與切換人物，故筆者建議在進入之前，先儲存。且進入第二層實驗室，就不能出來了，後來發展，必須靠你自己的造化了。

④若你以未經 Wendy 打字過的手稿（manuscript）放入信封寄出，則「三人出版公司」的老闆將會視手稿為垃圾（garbage），亦可將錄音帶（cassette tape）寄出，但似乎並無收穫。

⑤外星警察（meteor police）只能叫三次，超過三次，他就不理你了。密碼表背面的公佈欄透露出各種線索，筆者就是由上面線索而完成新的攻略，但似乎還有些線索解不開，特此寫出希望各位讀者能善用該公佈欄，以期能發現新的線索，供大家參考。

⑥瘋狂大樓內的密碼似乎只有三組在亂變

如：連絡外星警察：1977，0525，9111

Edna 之電話號碼：2275，1547，3444

保險箱之密碼：3621，0120，1230

牢房通實驗室之內門密碼：5858，3301，7572

⑦若以錄有高頻率聲音之錄音帶寄給出版公司，則得不到合約，若以錄有 Syd 或 Razor 彈奏鋼琴之錄音帶寄出，則只能得到他們各人與出版公司的合約，無法得到綠色大食怪的幫忙，不能完成攻略。

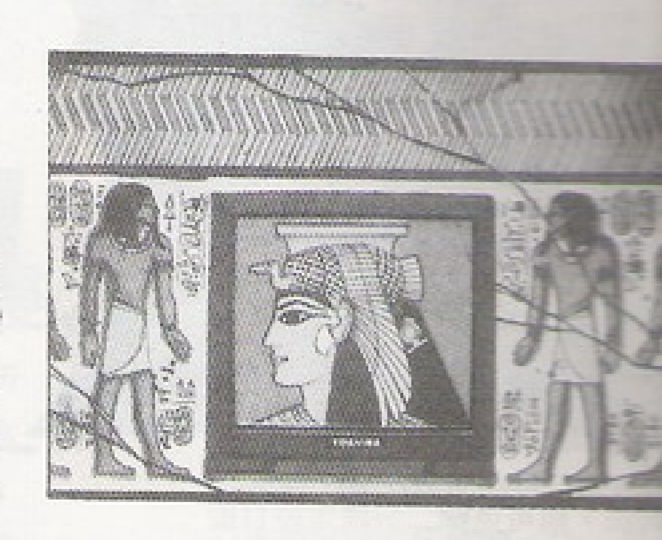
瘋狂大樓之內，仍暗藏許多玄機，希望各位讀者能盡量發揮想像力，將其一一解開，享受一下解謎的樂趣！

二小時解除世界危機

提起勇氣，再尋塔內的秘密

黑暗金字塔 完全攻略

TOTAL ECLIPSE



（不要忘了帶手電筒）

邪惡的太陽神之首"更多納"因古埃及王哈米德三世及其祭司塔特未祠奉祂，而心懷忿恨，施以法術並加以詛咒：當太陽隱蔽，黑暗覆蓋大地，極重的災禍將降臨。

身為考古學家及冒險家的你，得知災禍將在二小時後的日全蝕中發生，你必須在上午10：00前，通過迷宮般且機關重重的金字塔，找到塔頂之神龕，將它摧毀，方能除世界危機。冒險於是展開……。

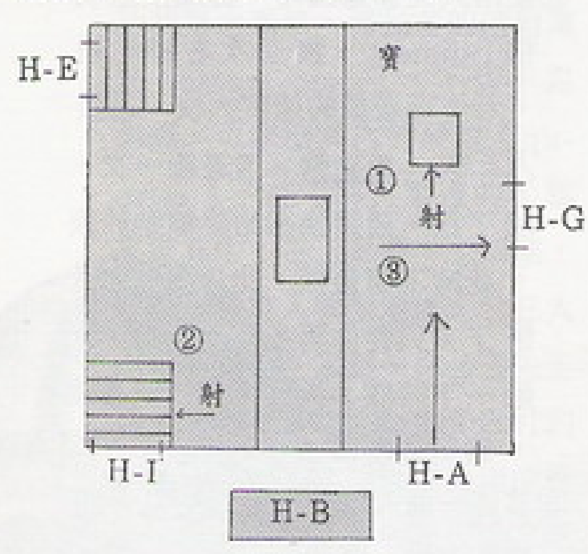
註：①以沙漠 A 表示 SAHARA-A
以 H-A 表示 HORAKHTY-A
以 N-A 表示 NEPHTHYS-A
以 K-A 表示 KHEPRESH-A
以 R-A 表示 RAMESSES-A
以 P-A 表示 PHAROAHS-A
以 I-A 表示 ILLUSION-A
以沙巴卡-A 表示 SHABAK A-A
②所繪平面圖方向與螢幕方向一致，請與說明書所附地圖比照。
③看到水源，最好隨時補充，以免渴死。
④節省時間起見，最好不要取寶藏，以免人為財死。
⑤當 S 按最小，按 L（向下看）至盡頭，指標中心便是人之中心，可破許多難關。（須體會）。

到達目的地後，先檢查飛機；爬上飛機右翼，走向機身，可得一生命數（ANKH）。

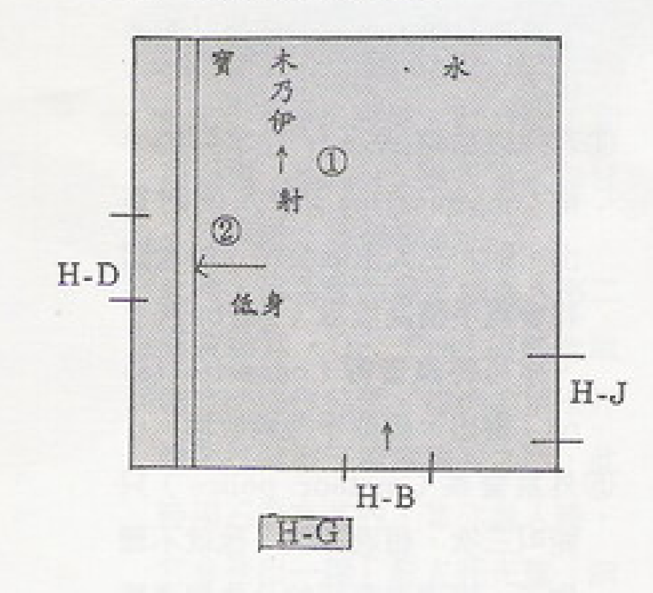
至後門處，走進至 R-B（有水），射門，不用進入。

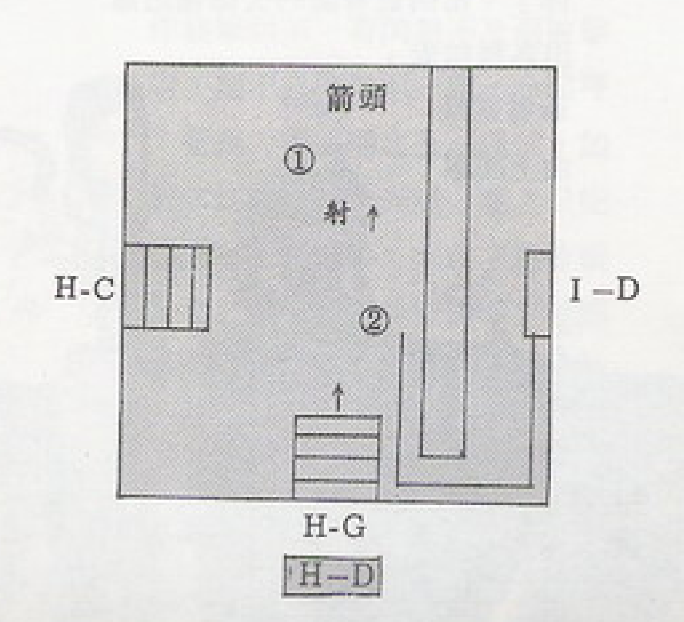
返回前門，進入至 H-A（有水），取生命點數。

進入至 H-B 射方塊，得往 H-G 樓梯，射阻擋（可通往 H-I）



進入至 H-G 射木乃伊頭之中心，低身（按 H）進入 H-D



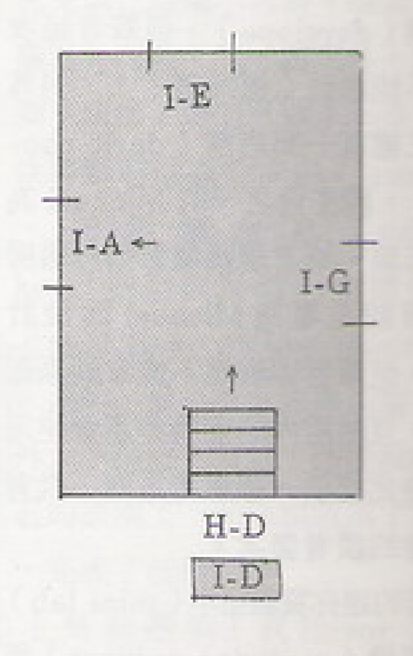


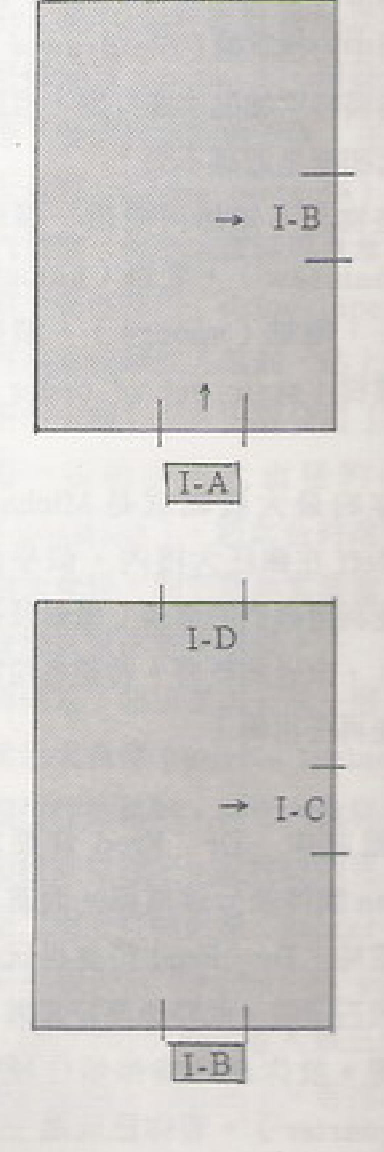
進入至 H-D，射箭頭，往門側走，可開門進入魔幻迷宮 I-D。

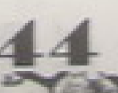
行進方向如下：

I-D→I-A→I-B→I-C→I-I

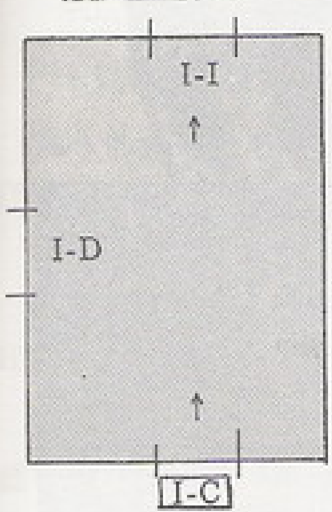
進入 I-I 後，往回走，即進入 I-F→沙漠 A。

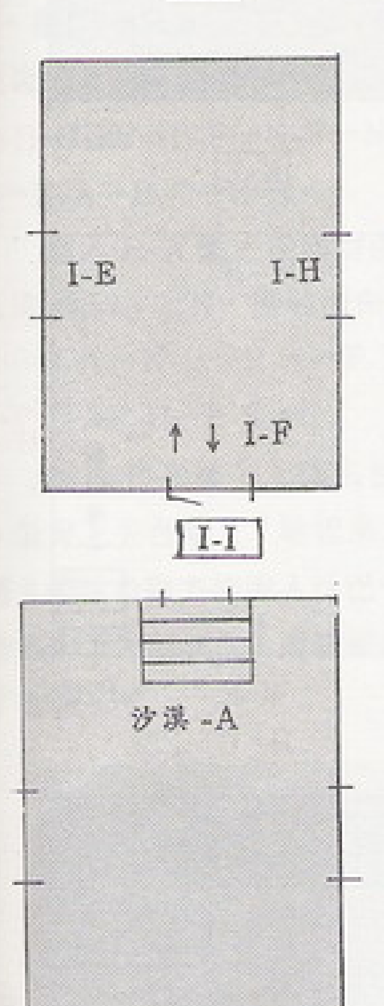






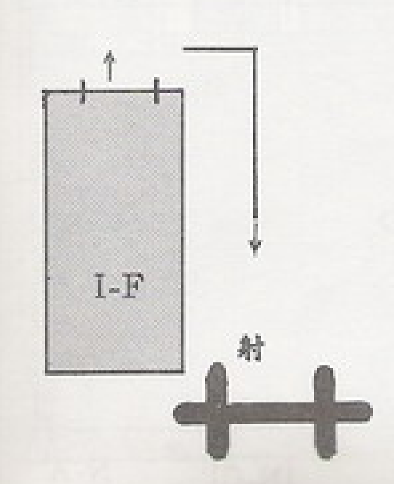


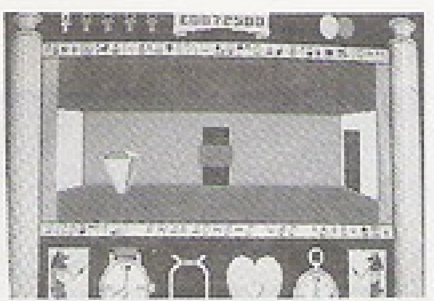




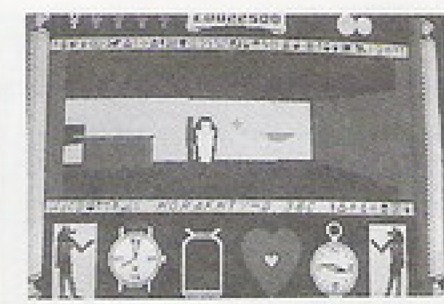
I-F後方有一MATCH，須射消失。

返回I-F→I-D→H-D

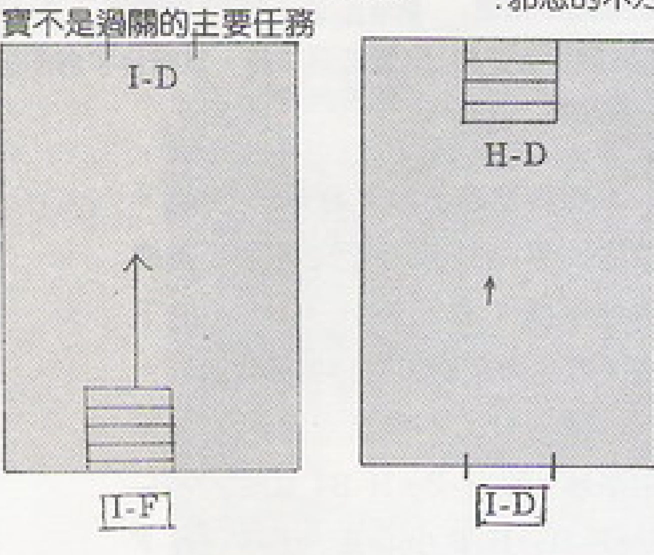




.人爲財死，鳥爲食亡，金銀財寶不是過關的主要任務



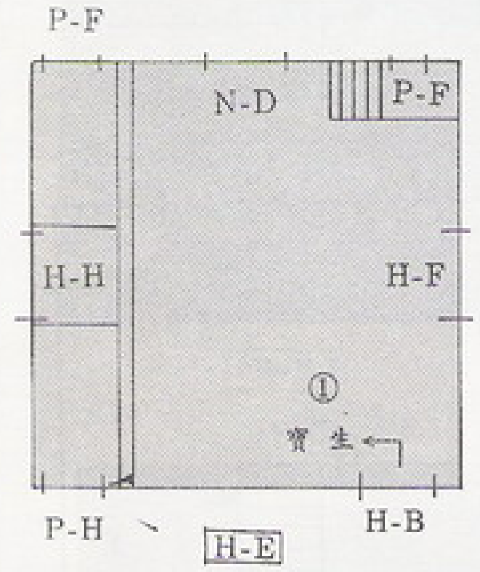
.邪惡的木乃伊將對你展開攻擊

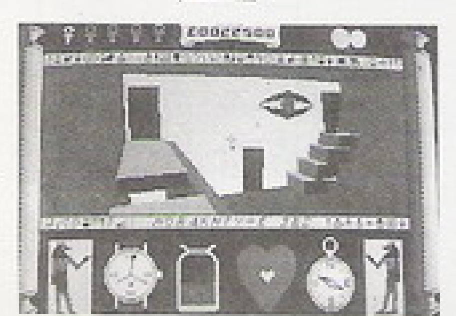


原路回H-G。低身通過（按H）回H-B進入H-E，取生命數，回H-B。

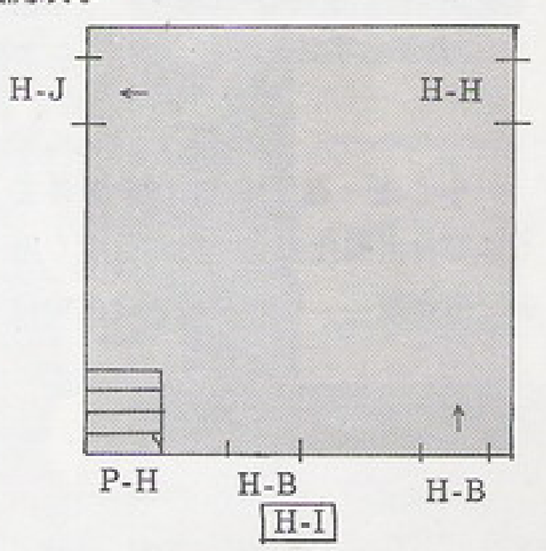
進H-I，進入H-J，低身取生命數，回H-I進入P-H，靠牆走，進入H-E。按S，使步伐變小，小心通過，進入P-F（S可按回大）瞄準綁生命數的線，取生命數，進入N-F。走下方之路進入N-D。按S步伐變小，小心進入N-B。（S可按回），迅速進入P-A。

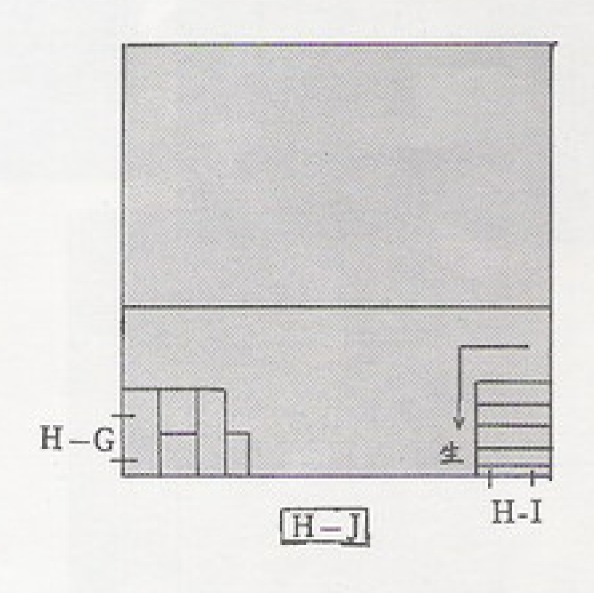
射通往P-D之阻擋，射門之空洞，會出現樓梯，迅速上樓進入P-D，樓梯會消失。（當心摔死）。按S步變小，小心走進入P-F。

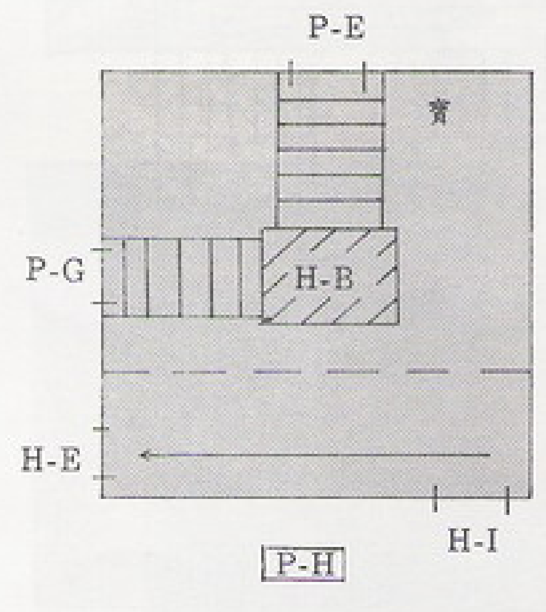


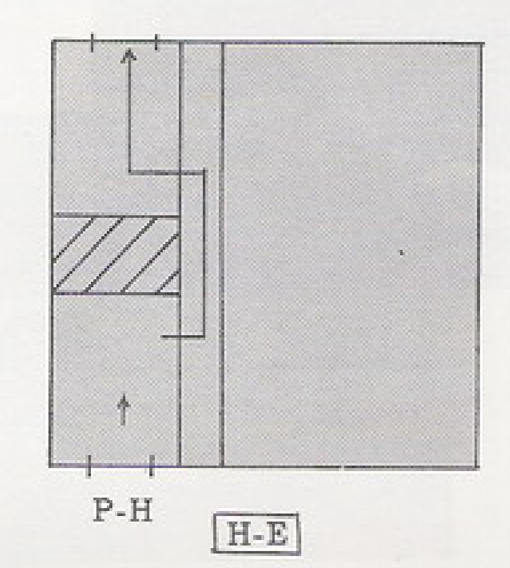


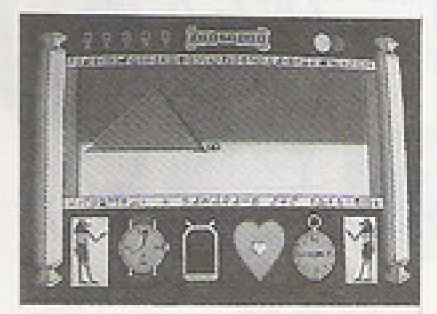
牆上的眼睛，腳底的陷阱讓你步步危機



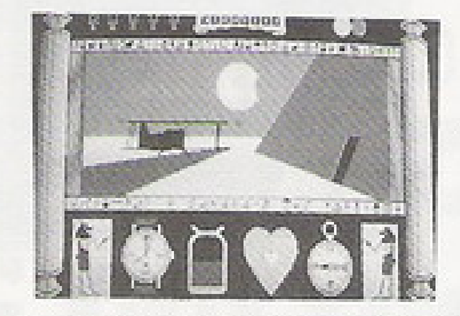




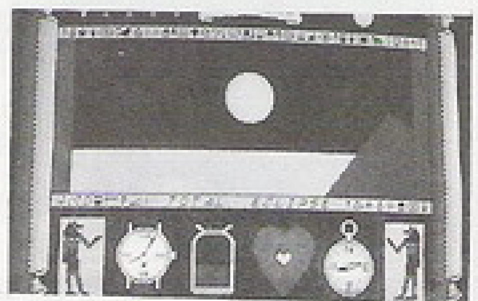




沙漠金字塔遠視圖



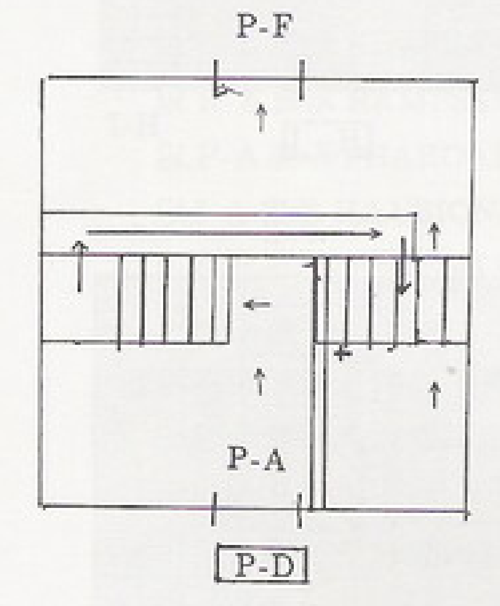
自本畫面起，即將展開冒險之旅

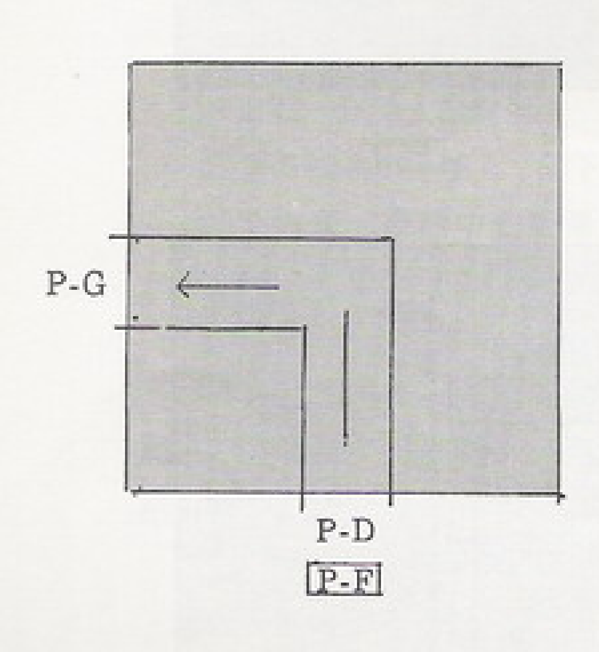


無法過關時，黑暗金字塔的詛咒即將應驗

小心走，進入P-G。低身過去（碰線會出現死光），擋門阻擋（用去一生命數——唯一使用到之生命數）

注意解說
P-B
F：K-D
F：N-B
P-D
P-A





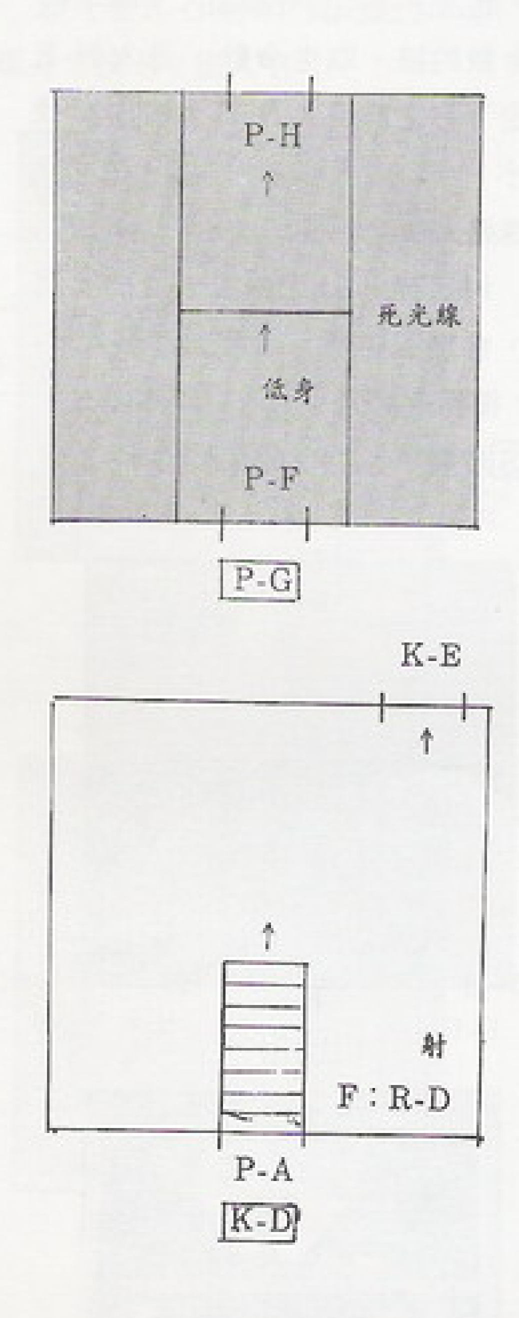
照原路回P-A，進入P-A後，停住後轉（按U）射門之空洞，迅速倒退下樓。進入K-D→K-E。摔下去，取生命數朝牆射10次牆會消失。

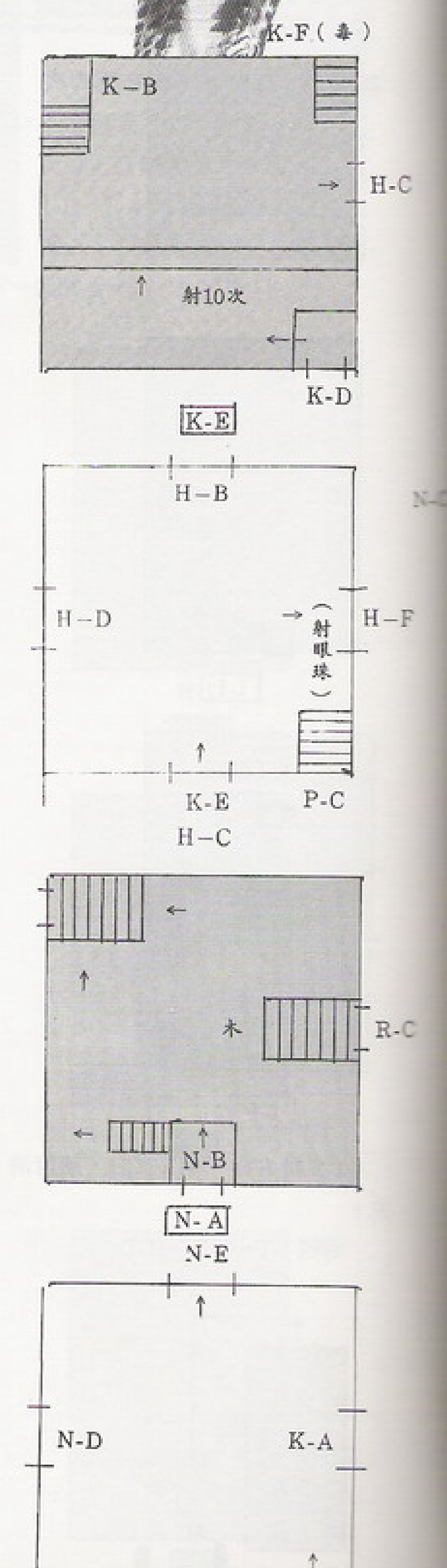
進入H-C（有水）進入H-F。射眼球，回H-C→H-B（直走）→H-I→P-H→H-E 小心走→P-F→N-F→N-D→N-B→N-A。

進入N-A後，小心下樓梯。

進入N-C→N-E

進入N-E，其翹翹板可由射擊改變方向而成通路。走至翹翹板之中心，射板轉向，通往N-F。





註：①中心點之判斷，以通往N-F之門作基準。體會之。

②進入N-E後最好儲存進度，因如果掉下去，沒有其他通路，只有坐以待斃。

進入N-F後，右方有一閃方塊，打掉它。

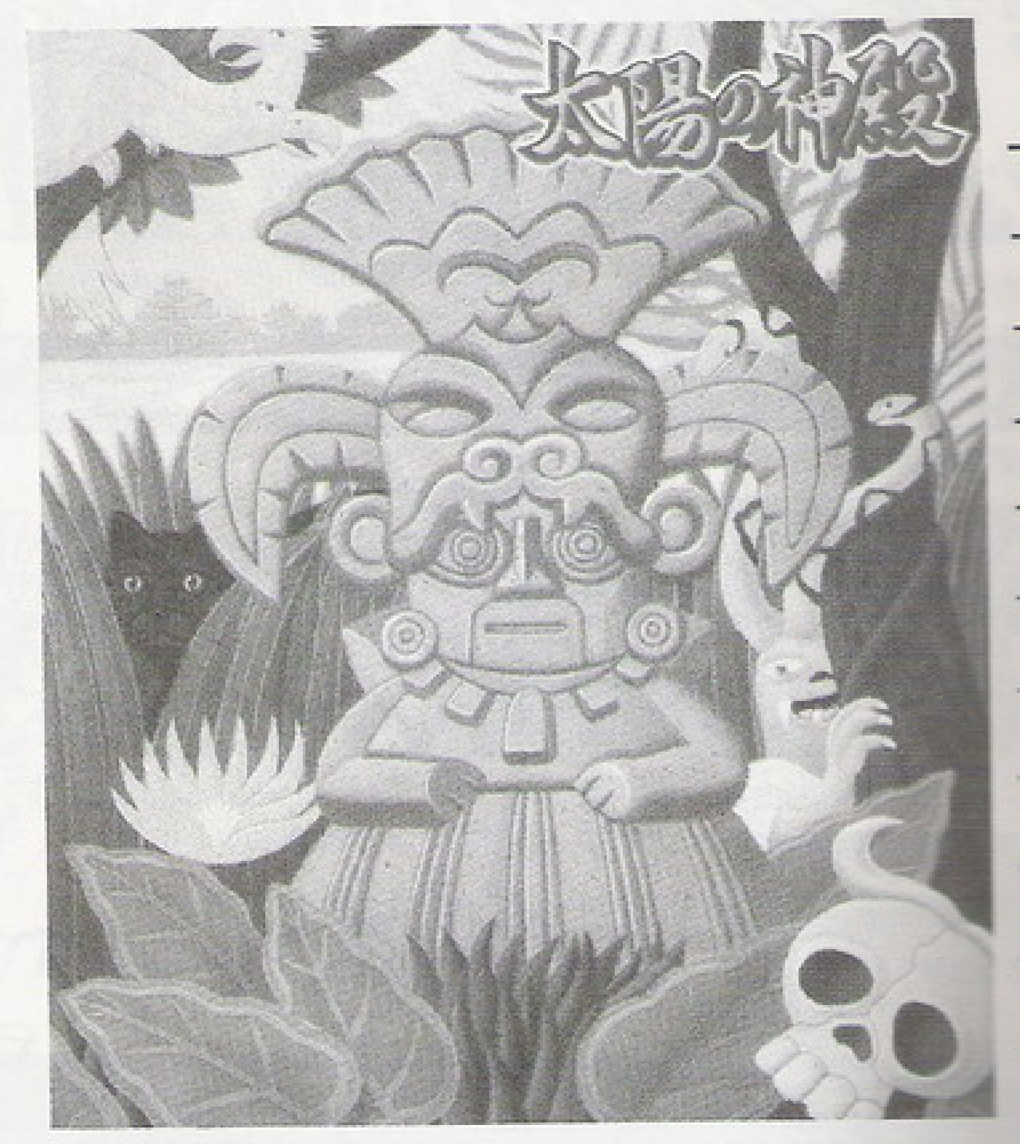
進入N-D→N-B→N-A。

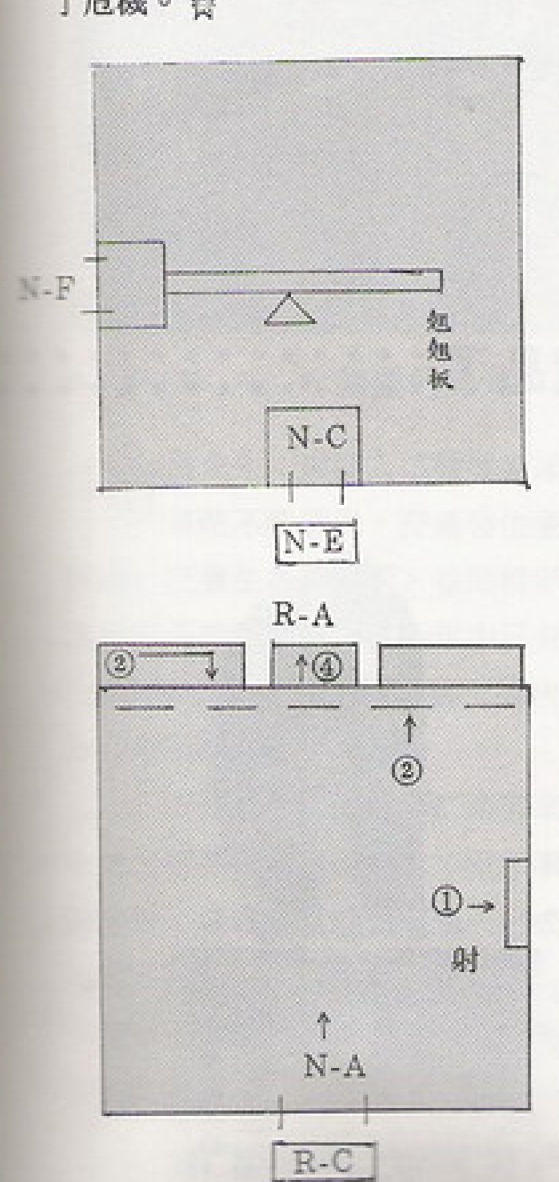
走過木乃伊後之樓梯，進入R-C，射門消失，

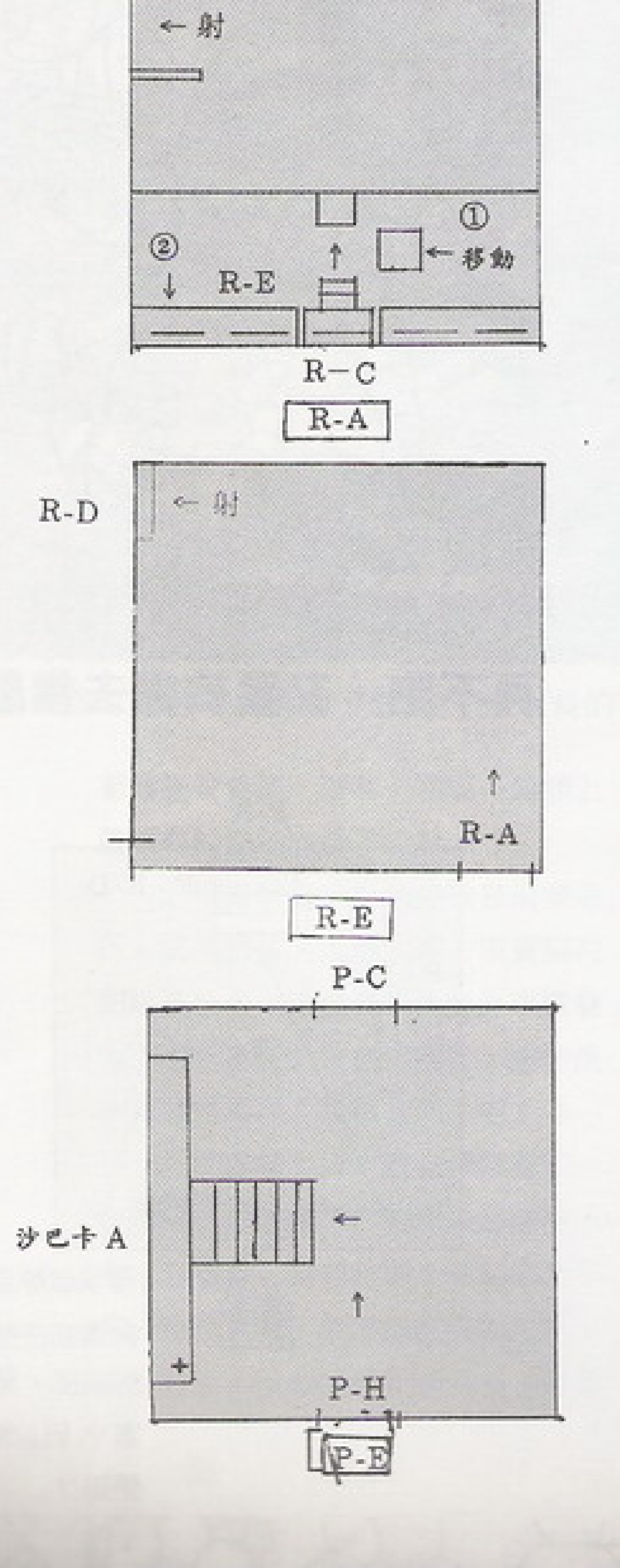
如圖指示，進入R-A，下去，如圖移動方塊成樓梯通道，進入R-E。射門，進入R-D，通往R-B通往後門。回前門H-A→H-B→H-I→P-H→H-E→P-F→N-F→N-D→N-B→N-A→R-C→R-A。

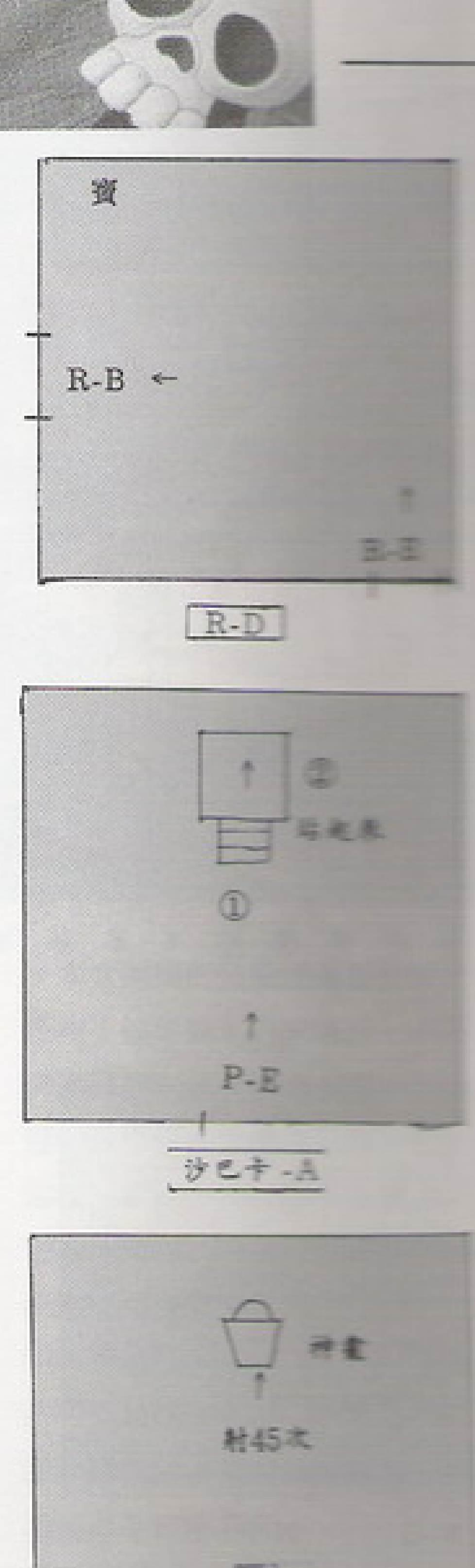
進入R-A後，走向對面，有一人頭形MATCH，需射消失。回R-C→N-A→N-B→P-A→P-D→P-F→P-G→P-H→P-E。

進入P-E後，上樓去沙巴卡A。低身上去台階上，站起來（按Ⓗ）需5個生命數方能進入沙巴卡B。朝神龕中下方射45次，消滅神龕，結束了危機。

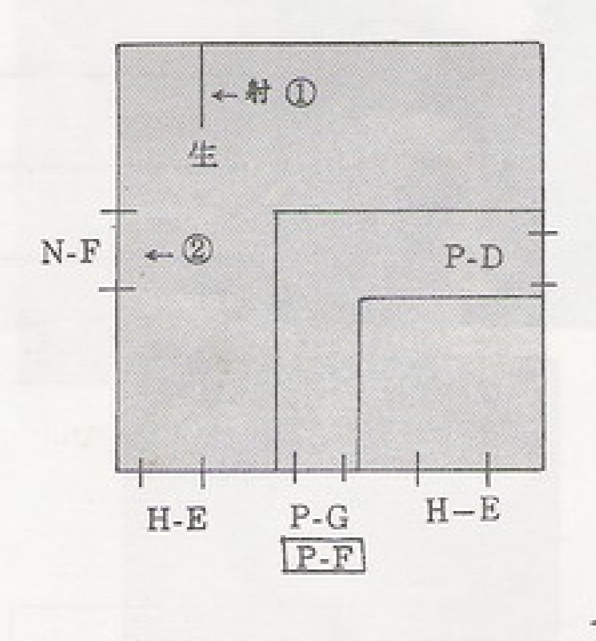


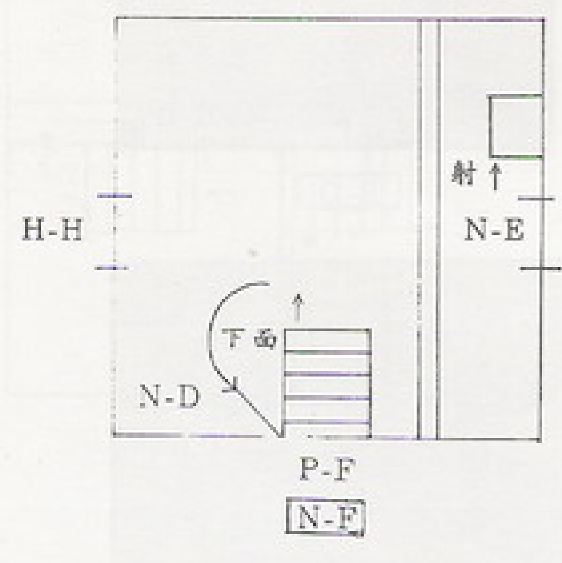


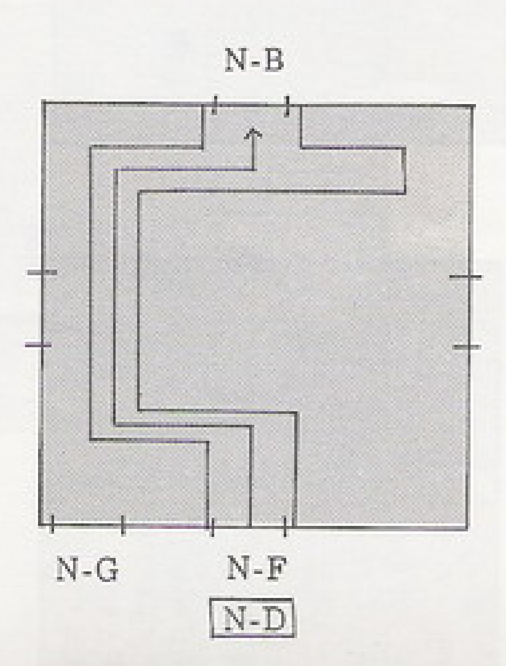






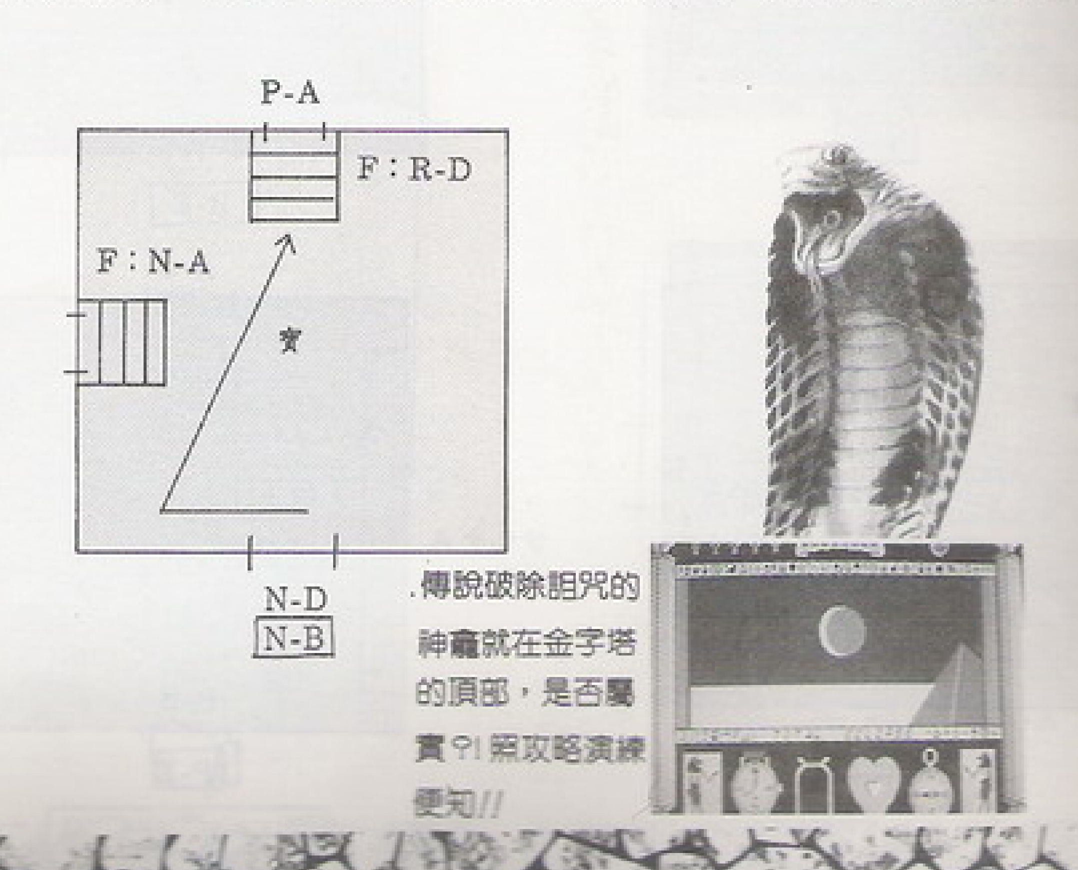








再不跑，又要被抓去當展覽品了：：：：：：



.傳說破除詛咒的神龕就在金字塔的頂部，是否屬實?!照攻略演練便知!!

模擬城市

市長手札

好像當市長的頭都滿大的　哈哈！

/T.E.C



家伙都要飲西北風，『跑路』去囉！」

諸位模擬發燒友，想必在接觸到模擬城市後，已發現它的魅力和吸引人的地方了，剛接觸到這個模擬遊戲，或是單純的旁觀者是無法體會出個中樂趣的。親身體驗並且親眼看著一區區的建築從空地繁榮成長為高樓大廈，市區發展欣欣向榮；或是由於諸般問題錯綜糾結在一起，而仰賴你的睿智將問題一一解決並且獲得市民的認同贊許時，那才是旁人所無法體驗得出的快感。

筆者在此將個人從剛接觸這個遊戲以來，所獲得的種種「酸甜苦辣」經整理列出，與各位發燒友一同分享



★★★★★綺麗的風光，美不勝收你可否有一股衝動，想 坐一坐市長的寶座★★★★★★★★★★

「市長先生：東區人口發展過速，道路不敷使用，交通發生嚴重阻塞，已發生多起車禍，並間接影響該區交通流量。在過去一年中已有居民3000餘人遷離該區，請儘早解決該區交通問題！」

「市長先生：據可 靠 消息來源，貴市犯罪事件層出不窮，犯罪率節節高升，造成嚴重社會問題，已成為全國犯罪份子的大本營。貴市工、商、住宅人口也因此逐漸凋零，請務必重視此問題，否則總統先生即將派遣軍隊接管貴市，到時，嘿嘿…你頭上這頂烏紗帽就快保不住啦！」

「東區又有一群蝸牛族在街頭遊行，抗議房價、地價太高，租賃契約制度不公平，市長先生再容許事情發生下去，不久『人去市空』，請市長一人留在市中『孤軍奮鬥』吧！」

「夭壽哦！阮才剛在西區買了一塊地建了間工廠，打拚賺錢好定居下來，想嘸到，這個苛頭市長居然為了起一座體育館，把稅率提高到10%，真是殺人不見血，再安咧下去，阮全

。本文開頭的幾段話是各位在「市長任內」經常聽到的牢騷話，不過，請別真只把它當牢騷來處理，否則，問題一旦沒解決或處置不當，輕則少收點稅，重則市民紛紛離鄉背井，遠走它方，到時，你這位市長的老臉可真不知擺到那兒才好！

(1)稅率過高。

(2)房價過高。

(3)交通阻塞，道路不敷使用。

(4)犯罪率節節高升。

(5)污染問題。

以上五項是你在評估視窗的意見

調查表中耳熟能詳的幾個老問題，以下本人將從開始的建設，一直到完成階段的分區方法提出供各位參考：

一、初步規劃：

1.保留綠地

原始市地的地理環境各個不同，在較難的等級裏有沿海的甚至獨立的海島地形，而絕大部分的有河流貫穿市地，其他的則為零星的湖泊、水澤以及森林、綠地散佈整個市區，規劃得宜時保留原始的綠地有以下的好處：

(1)提高該區地價，間接地遏止犯罪率惡化。

(2)避免過度發展，紓解人口密集膨脹的問題。當然這些也可以預防犯罪集中，最大好處是不會有交通阻塞的問題。為了將來都市發展，預留的綠地，未來可以提供作為捷運系統（鐵路）的設置路線。在理想化的烏托邦式都市，你可以利用大量的綠地來設置許多田園式的小型市區，沒有大型的工廠煙囪，零星散佈的小市區正好可以自給自足。

(3)預留空間，作為未來市民要求設置體育館、機場、或是市區發展時需增設發電廠、警察局及消防隊之用。

2.道路設置（不妨把速度調慢，甚至暫停）。

在開始時，不妨將稅率調低（7%～5%），以吸引人來定居。先別急著把道路規劃設置得太多太詳盡，大塊大塊地（一次包含3～4區）圍置道路。眼光看遠一點，別將太多區毗鄰連接在一起，否則，在未來過度發展下，犯罪率和交通問題會讓你頭痛不已！不如有計劃地空出一些鐵路預定地以備未來設置捷運系統，在市中心定形時，儘量使鐵路通過該區，則比你設置八線大道更為有效。

設置道路時，以由住宅區到市中心的商業區，和到工作地點的工業區之間的道路為優先設置，別儘忙著為各區裏作細部規劃。這種有效的「上班路線」及「休閒路線」正是造成交通繁忙的重要因素，在市區急速開發時，將隨著住宅區的移往郊外，距離隨之加遠，而需要更快速的運輸系統以取代之。

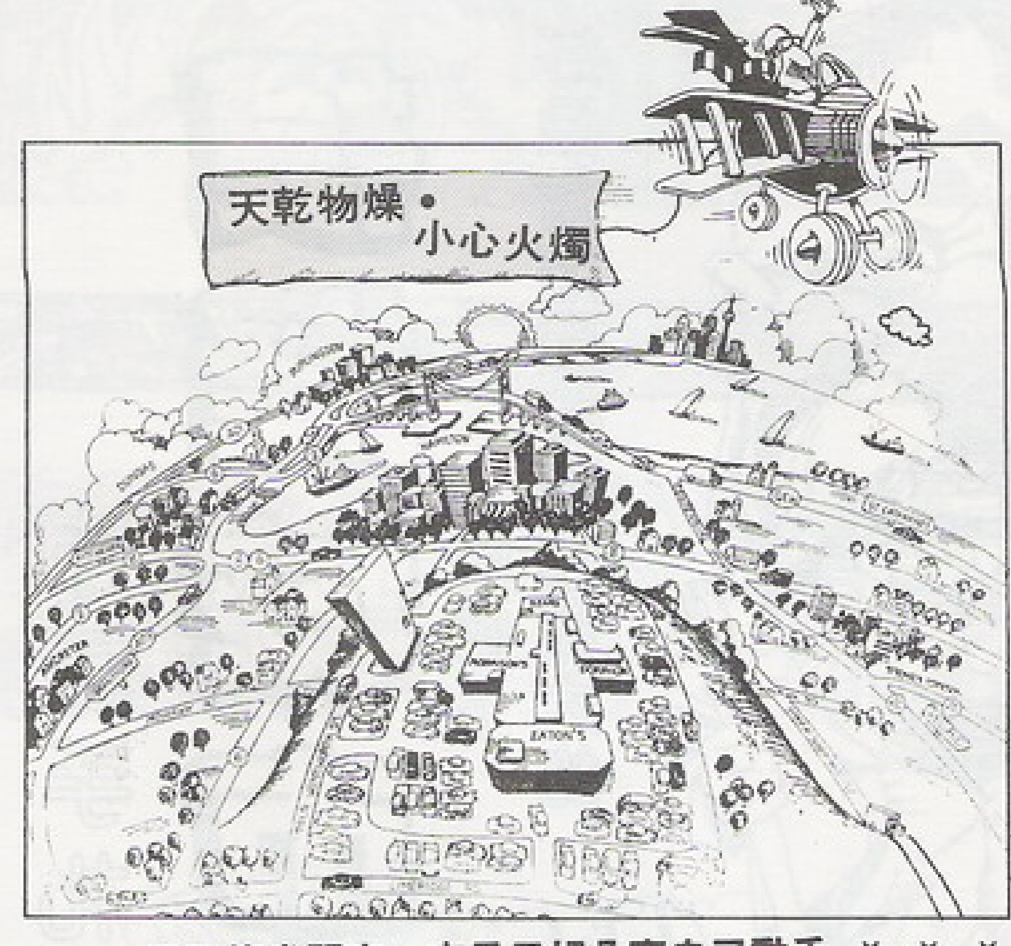
倘若資金充裕，不妨選擇核能發電廠，不但在供電腹地以及污染問題方面都遠優於火力發電。但是要小心核能電廠爆炸，一旦反應爐熔毀，會使得週圍地區因為放射線污染而無法重建。在沒有考驗自己應變的心理準備前，請先將災難選單設定為取消（Disable）狀態。

3.各區設置：

都市發展之初，主要以工業為發展主力，配合住宅區的設置，便能吸引市民定居。工業區儘量靠近河邊、海邊沿岸地區，並且集中發展。在此推薦以海（河）港由鐵路連接至工業區地帶，以促進工業成長。別以為工業區只負責經濟市場的吞吐，過份密集也會有犯罪集中的問題產生。但務必將工業區和住宅區分隔開來。

4.視窗使用：

隨時將評估視窗調出來檢討施政結果。不過千萬別對意見調查表過度敏感，持續的出現反對意見以及你個人確信之時，再針對問題謀求解決之道。但是如果人口總數激烈增減，這都不是好現象，先別急著開發新市地，應把現有問題及潛伏危機解決再說。



★ ★ 爲了節省開支，市長只好凡事自己動手 ★ ★ ★

在初步建設時，對預算錙銖必較的人，可將警局和消防隊預算百分比調到70～80%，但是隨著人口增加，則必須彈性調整之。給你一個建議：別動運輸預算的腦筋!!一旦你將它調低，則市區內的運輸路線會開始損壞，這種隨機的分段損壞，可以使你了解到「天下沒有白吃的午餐」!!因為修護的費用足以耗費你在預算上佔取的便宜。

總之，在初步建設時，最忌過速發展，穩重持續的成長，以及前瞻性的建設方式，才是最佳的政策。切記：「最快的路並非最近的直線路程」!!

二、轉型期的重劃與分區

進入轉型期的都市建設大致有以下的特徵：

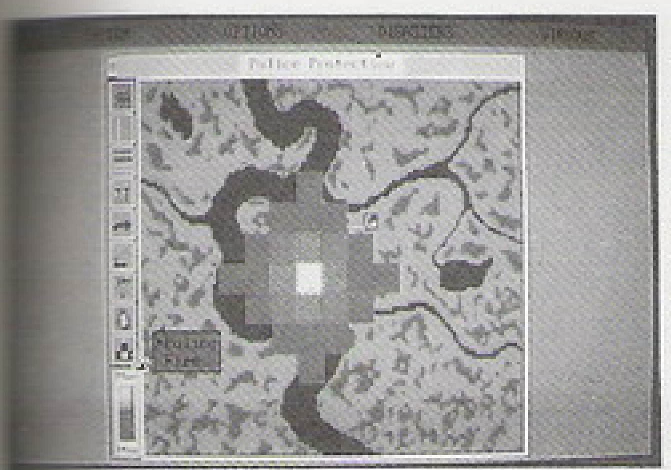
(1)各區的劃分雛形已漸漸出現；工業區、住宅區以及商業區分別各自集中成形。

(2)交通流量日增，道路漸感不敷使用。

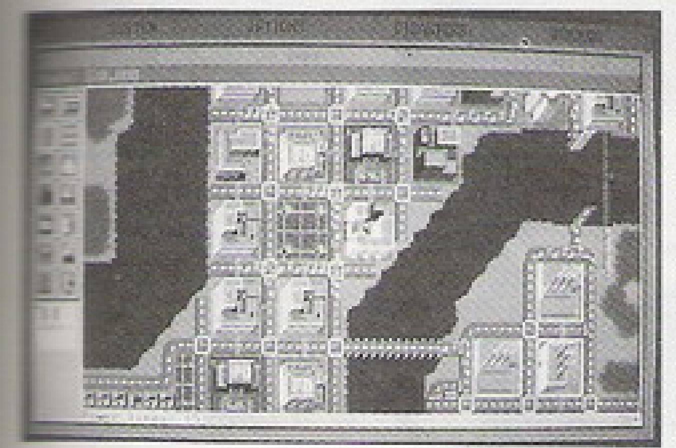
(3)工業發展漸漸遲緩，商業有取代發展趨勢，尤其是在機場設置之後。

(4)交通、犯罪問題日益膨脹嚴重，應急措施（如加設道路、警察局等）已無法有效解決問題。

在以上現象陸續出現時，你應該考慮為都市進行分區及重劃的工作。首先將稅率慢慢調高1～2%，起初市民會遷出少許，但千萬別捨不得這點小損失，情況會漸漸好轉，畢竟重劃工作耗資頗鉅。當然此時人口發展



利用地圖視窗以了解警局的管轄區域



井然有序的街道圖

過速並非好現象只會導致一些問題更加嚴重。把稅率調高，一方面增加收入，一方面可以抑制都市成長，因此不必對它心存恐懼感，重劃的工作等到資金充裕時便可以著手進行了！

在調高稅率時，評估視窗內的意見表上，稅率問題會成為市民抱怨的首要項目，但是只要不調得太高（10%以上），則在幾年內，人口數以及工商發展會漸趨穩定，這便是重劃的好時機了！

展開重劃的工作時，建議你將時間完全暫停：

⑴在一個群集的區域（如工業或商業區）內，可能會有零星散佈的其他建築，例如住宅座落於工業區內，或工廠座落於住宅區內等……無論它發展得多好，你都應考慮將其拆除，但是別忘了在其他地方補建回來。

⑵評估市區發展的大小，以及未來發展的方向，先行設置幾座發電廠（最多2座）。

⑶利用地圖視窗找出市中心和人口、交通密度最高的地區，倘若該區沒有鐵路通過，則以設置鐵路為優先，此時先前預留的空地便發揮效果。先清除出一條空地（別把電力線折掉了而不自知），鐵路的設置，可根據你的市區狀況，以達到滿足市民的「上班路線」最要緊，但是除非你的市區已經形成兩個以上的子區，否則在單一市區內最好不要有兩條以上鐵路系統。

⑷將一些人口密度高而且犯罪率較高（設置警局也不見奏效者）的地區，減少其過分擁擠的現象，拆掉部分建築轉向外地發展，你可以在拆掉的空地上設置公園、道路等，這一步驟是將人口由高密度分散到較廣的市地區域，以發展市區並解決由於集帶來的一些問題。

⑸配合機場的設置，把重點放在商業發展。

⑹在重劃之前務必先擬好你的城市的發展型態，多閱讀參考手冊裏的有關資料。大目標既定，就別讓一些短暫看似不錯的枝節旁生。

由以上的方法，可以看出「錢」是重劃工作裏最重要的角色，通常不征收到30000元以上的資金，我勸你還是別輕易嚐試重劃分區。但是它是邁向大都會（或大都會區）的必經過程，除非你已經滿足於現狀，否則這是一個不錯的可行方法。筆者在建設一個「夢想之都」時，狠下心來大拆大建，並且利用紙上作業的方式，將一個8萬人的 Capital 在5年內拉拔到21萬人的 Metropolis（大都會）。可見得重劃的重要性。

三、邁向未來之都

重劃後，你的都市大約還有不到二分之一的空地，你可以另行發展，或是作為原先市區發展的腹地，但是仍要注意和原市區均衡發展，否則會影響到市民的居住意願，而造成大舉遷往新市區的舉動，因此在重劃之後，龐大的建設工作是必需而急迫的。

以下提出幾點作為參考：

⑴成長速度不妨放慢，以獲得現金流量配合資金運用。

⑵不必急著蓋機場、海港及體育館，那對一個小城市的成長無甚幫助。等到都市發展較大時，市民自然會要求你建造的。

⑶設置道路，各區之前先仔細考慮，因為它們無法搬移，只有拆除，推平再擇地重建。

⑷一個不變的原則：住宅區數目約等於商業區和工業區總和，城市還小時須要較多的工業區發展，等發展較大了，再需要較多的商業區。

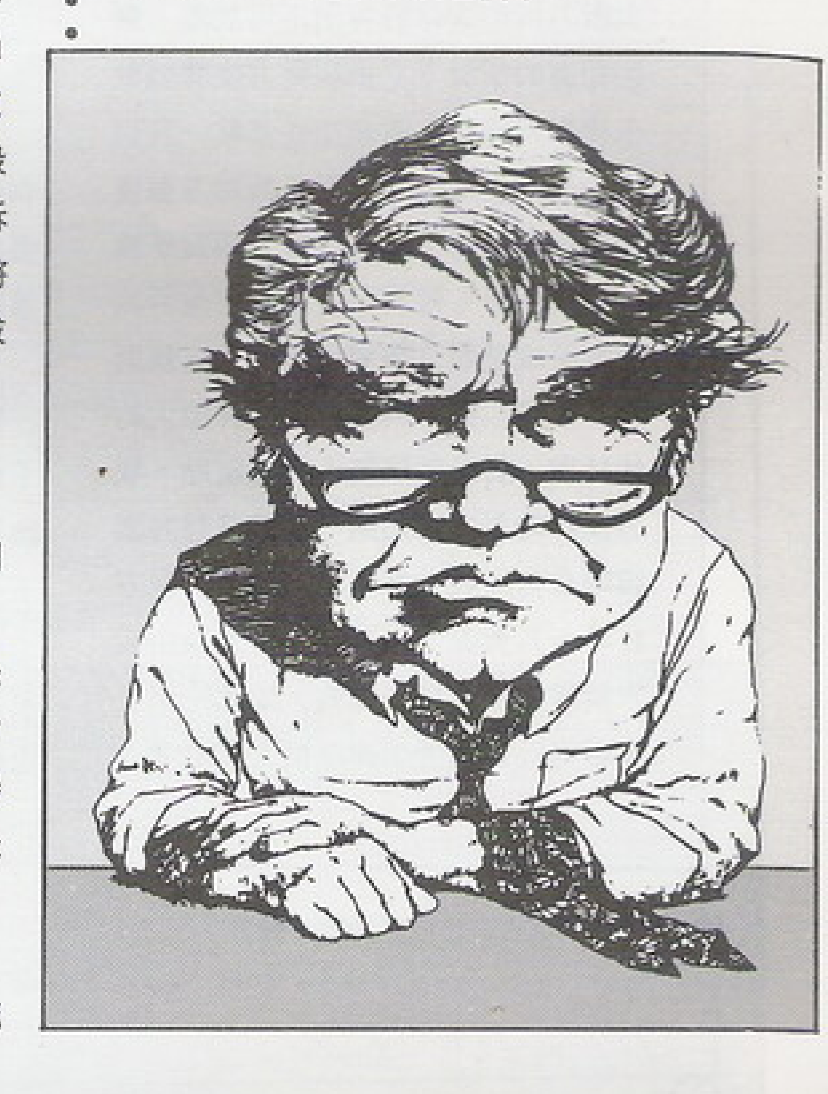
⑸務必將工業區和住宅區分開。

⑹森地、水區和公園可以提高地價，更可以增加你稅收，除非必要，否則別清除太多。天然的水區沿岸會比塡平後的新生地更有價值。

⑺接近市中心則地價高，而「市中心」的定義是「人口密度的重心點」。

⑻腹地廣大、人口衆多的都市未必一定好。能給自足，有優雅的環境則遠比時常破產，或沒有森林綠地的城市好。

⑼隨時利用市區圖和統計圖來規劃，找出問題。隨時注意那些地區需要警局或消防隊轄區涵蓋的，這樣你就不必拆除建築來設它們了。



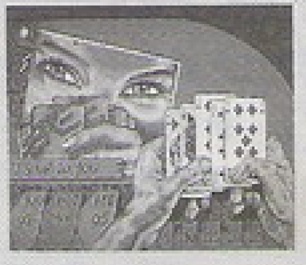
繼幻想空間之後，美女撲克的出現又一飽玩家們的眼福，在這炎熱的天氣裏一嚐眼睛吃冰淇淋的清涼。為求迅速達到目標且防止這位美女加回衣衫，筆者特將一些心得及致勝祕訣公諸各位玩家。並以表說明之：

戰略上的應用大致可分為兩種：

一、攻心為上：此法可適用在我方與對方同時取得較差的牌型時，以加大注唬住對方而取勝，至於如何知道對方的牌好壞則依據其喊注大小可判斷得知。通常喊5點為一對子，保留為無對子，10或15點為兩對子，20或25點為三條及三條以上。切記勿在對方取得好牌型如兩對子或以上時加以大注來唬對方，對方是不吃這一套的。僅能在無對或一對時即喊注保留或5點時，加以25點大注使其棄牌。如果對方好牌，還是棄牌為是。

二、放長線釣大魚：此法適用於我方取得好牌而對方取得較差牌型時，以加小注累積而贏得多些，勿一開始即加以大注則對方棄牌，如此我方取得好牌僅贏5點，太不值得了。

以上兩種是所謂戰略，但若我方與對方同時取得好牌則不可放棄，遇到穩贏的情況下（依照對方換牌張數來推斷其牌型），盡量加注25點一直到不能加為止。通常無對子時對方會換四張牌，一對子換三張牌，兩對子換一張或不換（視其喊牌來斷定是否為兩對子或是順之類更大牌型），三條則換一張或二張，只要對方的牌型大約估計出，對於加注與否較有幫助。我方換牌時對方會知道，故常遭對方棄牌時會有疑問？為何對方會得知我方好牌，其實道理很簡單，對方是由我方換牌的張數來判斷的。如此一來，筆者可提供幾個小祕訣供大家參考：



1. 看看手上的牌好不好，準備下賭注。

9 JOKER

TEENAGE



美女撲克歐洲版

1.當牌型一開始即為三條時，且判斷對方為一對子，則換牌時只換一張使對方誤以為兩對子，當他換牌後得到兩對子時，即可痛宰他一大注。

2.當牌型一開始即為富而豪斯，在喊注與換牌張數研判對方是兩對（頂多是小三條）時，則將那一對子換掉而成三條使對方鬆懈，才不會一下子就棄牌，也可以殺他一大注了。

諸多此類的技巧有很多，只要大家稍微注意即可體會，不過對方偶而也會扮豬吃老虎，換牌後有三條之類的好牌卻不喊注，這可就令人防不勝防了，但是這情形是少之又少便是。

當對方點數輸盡，則增加的點數一次比一次多，每增加一次出現一畫面，共十 個 畫面，開始100點，最後一次增加至四百多點，筆者利用5個多小時過完10關，點數已達近三千點了，當最後一個畫面出現，筆者才發現這回美女原來是個機器人，似乎是……。加油吧！雖然一關比一關難，卻是一關比一關精彩。

表六

換牌張數推斷牌型（對方）

1.No pair ——→ 四張

2.One pair ——→ 三張

3.Two pairs ——→ 一張

不換（Big Two Pairs）若喊注是15則大都是此情形

4.三條 ——→ 二張（有時僅換一張）

5.順、富而豪斯 ——→ 不換

JOKER

①我方先喊注　　②他方先喊注

表一

1. NO Pair
- ① → 我 Stay
  - → 他 Stay → 繼續下一次
  - → 他 Bet 5（表示One Pair）→ 我 Bet 25 → 他 Drop
  - → 他 Bet 10、15、20、25（表示至少 Two pairs）
    - → 我 Drop
    - → 若我方牌型換一張後可能得順子或同花時，考慮跟注
- ② → 同① → 他 Stay 或 Bet 5 → 我 Bet 25 → 他 Drop
  - 他 Bet 10、15、20、25

表二

2. One pair
- ① Small pair（7、8、9、10）→ 我 Stay
  - → 他 Stay → 繼續下一次
  - → 他 Bet 5（表示 One pair）→ 我 Bet 25 → 他 Drop
  - → 他 Bet 10、15（表示 Two pairs）→ 我跟注一搏或 Drop 視玩家自定
  - → 他 Bet 20、25（表示至少三條）→ 我 Drop
- Big pair（A、K、Q、T）→ 我Bet 5
  - → 他 Drop
  - → 他 Call（表 One Pair）→ 我 Change 3 Card
  - → 他 raise 10、25（表示Two pairs）→ 我 Call、Change 3 Card
  - → 他 raise 20、25（表示三條以上）→ 考慮 Call，自定
- ② Small pair（7、8、9、10）
  - → 他 Stay 或 Bet 5 → 我 Bet 25 → 他 Drop
  - → 他 Bet 10、15 → 同①
  - → 我 Bet 20、25
- Big pair（A、K、Q、J）
  - → 他 Stay 或 Bet 5 → 我 raise 10（不可太多否則他 Drop）→ 他 Call（有時亦會 Drop）→ 我 Change 3 Card
  - → 他 Bet 10、15 → 同①
  - → 他 Bet 20、25 → 同①

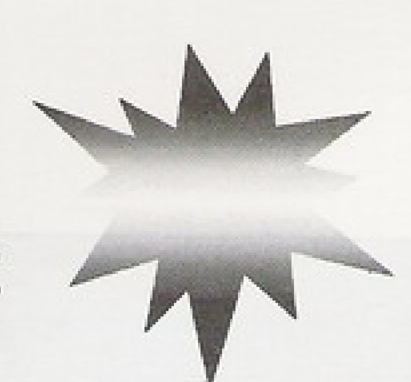
表三

3.Two pairs
- ① 我 Bet 10（不可太多）
  - → 他 Drop
  - → 他 Call（表示 One pair）→ 我 Chang 1 Card
  - → 他 Raise（表示至少有 Two pairs）→ 我 Call、Chang Card
- ②
  - → 他 Stay → 我 Bet 5 → 他 Call（或 Drop）→ 我 Chang 1 Card
  - → 他 Bet 5 → 他 Raise 10 → 他 Call（偶而會 Drop）→ 我 Chang 1 Card
  - → 他 Bet 10、15
    - Big Two pairs（A、K）→ 我 Raise 25 → 他再 Raise 時則依玩者自定再 Raise
    - 其他 Two pairs → 我 Call、Chang Card → 或 Call，並 Chang 1 Card
  - → 他 Bet 20.25 → 我 Call、Chang Card（若換得富而豪斯則盡量 Raise 直到不能 Raise 為止）

表四

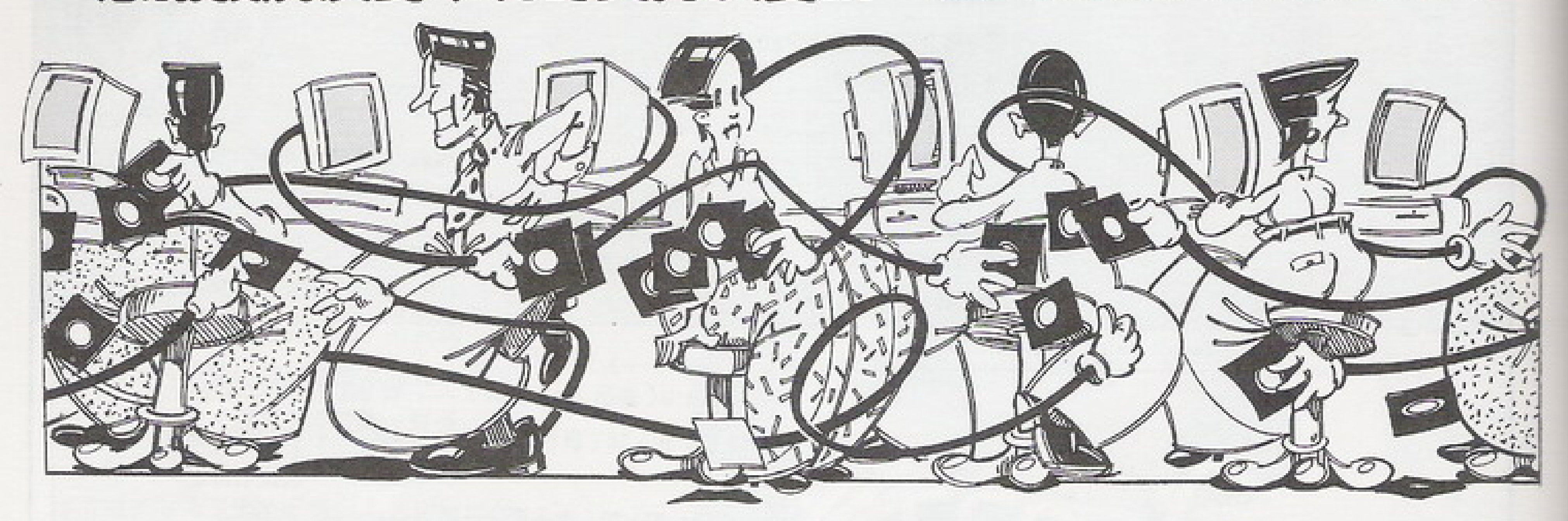
4.三條 → ① → 我 Bet 10
  - → 他 Drop
  - → 他 Call → 我 Chang 2 Card
  - → 他 Raise → 我 Raise 或 Call、Chang 2 Card
- ②
  - → 他 Stay → 我 Bet 10 → 他 Drop（有時會 Call）
  - → 他 Bet 5 → 我 Raise 1 → 他 Call（有時會 Drop）→ 我 Chang 2 Card
  - → 他 Bet 10、15 → 我 Raise 25（直到無法再加）→ 他 Call → 我 Chang² Card
  - → 他 Bet 20.25 → 我 Raise 或 Call、Chang 2 Card

表五　5.三條以上、同三條做法



熱線080

感謝發燒友對本刊的支持及愛護，在問卷調查表往往夾會



多疑難問題，故特別開闢此欄來為讀者們服務

會員制

問：貴刊目前還招收會員嗎？

答：⑴會員制已取消，原會員轉成雜誌訂戶。

⑵軟體世界雜誌的前身是軟體世界追蹤報導，只對會員發行，不定期出刊。

訂閱雜誌

問：雜誌採取「訂閱」方式為什麼沒有比較便宜？

答：⑴提供「訂閱」只是為了方便讀者，不用擔心忘了上街購買。

⑵本雜誌目前是以低價服務讀者，故而無法再給訂戶價格優待。

夜審總編輯

問：為什麼會有夜審總編輯的刊出？

答：⑴消費熱線是以一問一答的方式答覆讀者問題，比較嚴肅，因此想換個方式，以詼諧的方式回答讀者問題。

⑵本刊調查讀者對「夜審總編輯」的喜歡程度，結果為——47.6%喜歡，7.5%不喜歡，44.9%沒意見。

舊雜誌

問：創刊號還有存書嗎？

答：⑴由於創刊號印刷數量較少，公司已無存書。請到經銷商處找找，或許還有。

⑵試刊號、第二期、第四期也無存書。

電動剋星

問：為什麼沒有刊出原始程式？

答：⑴原始程式太長，不適合在雜誌上刊登。

⑵原作者另有計畫，因此暫時不發表原始程式。

特約作家

問：如何成為特約作家？

答：目前的方式——

⑴在本刊發表過三篇作品。

⑵玩 GAME 及寫作功力夠。

⑶經編輯部開會通過後聘為特約作家。

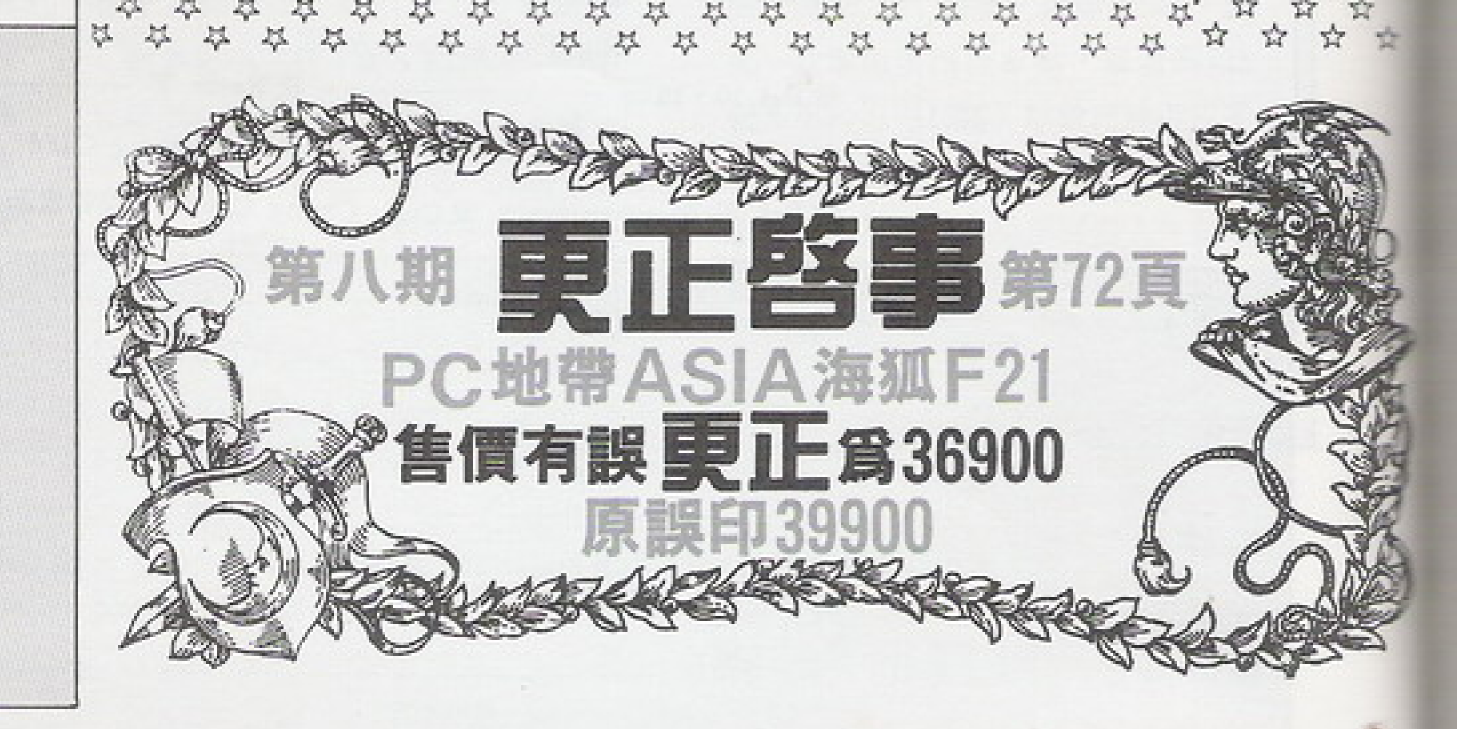
問：特約作家分那幾類？

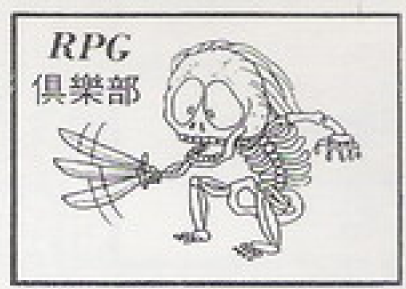
答：目前計有——

⑴撰寫遊戲攻略（又依擅長的遊戲種類細分）。

⑵修改資料檔或程式。

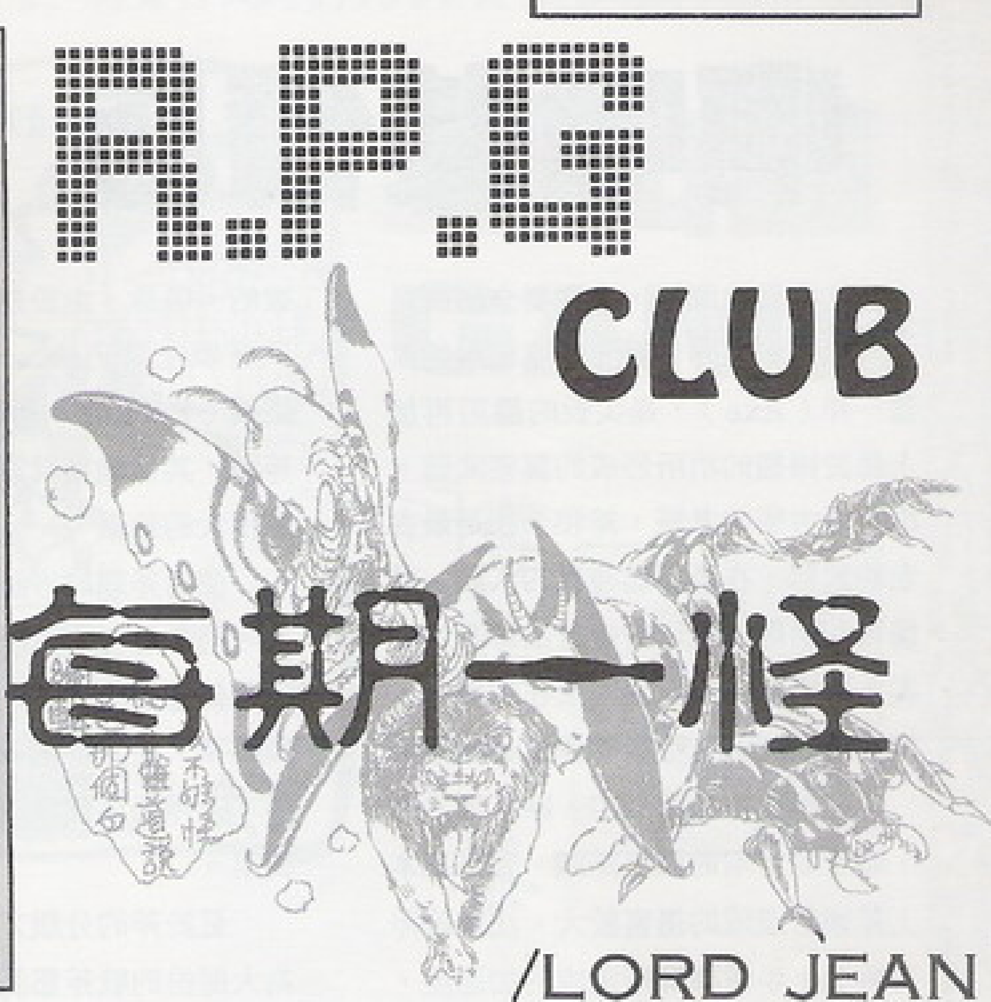
⑶編譯外文雜誌上有關 PC GAME 的資訊。







R.P.G CLUB



每期一怪

/LORD JEAN

各位RPG 俱樂部會員大家好，謝謝各位的捧場。這次的每期一怪我們將介紹很有名的類人生物：精靈族。他們是法力高強的法師，也是神射手，為冒險者隊伍不可缺少的角色。以下就是對他們的描述：

精靈族的壽命可跨越人類數代，大約可活350多年。他們第一眼看起來比人類瘦弱。但是，精靈族人的特殊天分彌補了他們體質的虛弱。

精靈族通常比人類略矮，他們的頭髮是深色而眼珠則是美麗的淡綠色，而面貌則非常清秀優雅。精靈族的膚色很淡，這看起來很奇怪，因為他們大部份的時間都在屋外渡過。他們有節食的傾向，使得看起來有些脆弱。因為他們蒼白的膚色與苗條的身材使得體質比人類差，不過就因為身體不像人類那麼笨重，使得精靈族更為靈巧敏捷。

精靈式的衣服通常色彩鮮豔，卻不流於眩目。他們通常穿著藍色或綠色的衣服。因為他們生活在森林中，穿著與森林相近顏色的衣服可以快速地偽裝。

精靈族人是小心謹慎的戰士，並利用可能的力量以達到最大的優勢。精靈族人有快速在天然環境中移動的能力，諸如灌木叢或樹林。完全寂靜，不發出一些聲響，甚至也不容易看見。發現有入侵者時，精靈族通常會派出一兩個斥候出來偵察，這些斥候很少被抓到，甚至連看都看不到。

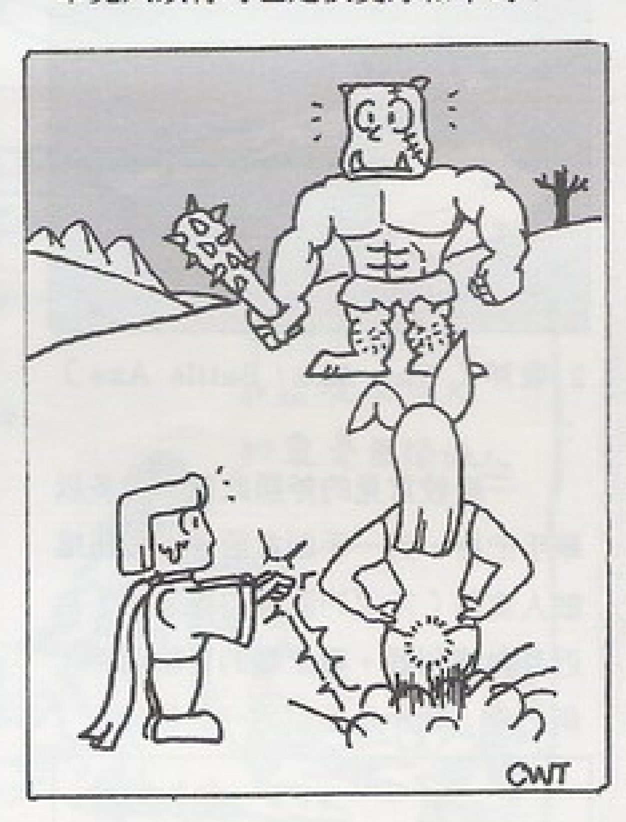
雖然體質比較虛弱，但精靈族的精神力量很高，是法師的好人選，許多強大的法師大多數是精靈族，因為天賦的高智慧與長壽，可使他們能夠學習更多的法術。

因為精靈居住在荒野之中，為了防禦其他怪物與實際的民生需求（打獵），他們小就必須拉受嚴格的弓箭訓練，再加上很高的敏捷度，精靈可以在一回合射出好幾支箭，同時還可快速移動。這使得敵人很難應付。

精靈非常注重個人自由，因此社會型態是以群為基礎。每群約有一兩百人。精靈族的營地通常會很完善地隱藏與保護。再加上數百個崗哨與陷阱圍在周圍。可以說是滴水不進。

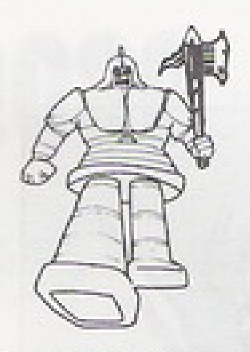
因為精靈的壽命長達350年，使得他們看世界的觀點和其他高智慧生物不同。他們做事喜歡慢條斯里地一步步考慮周詳才做。對人類來說，精靈人做事非常漫不經心，但在精靈人眼裏，人類做事非常莽撞。這是見仁見智的問題，反正一個是急驚風，一個是慢郎中，扯也扯不清！

精靈族人生產美好的衣物，優美的音樂與感人的詩句。他們的靈感大多取材於森林，因此他們自稱是森林的守護者。人類經常因為過度的砍伐森林而激怒了精靈族，他們通常會先派一名使者來警告，若是無效，一場大戰是免不了的。但這只是很少的情形，通常精靈族會和人類達成協議，畢竟人類有時也是很愛好和平的！



使用喚魔術時不要亂想，否則…

啊噠裝備店



各位會員大家好，本期要介紹的是除了劍之外，戰士最喜歡用的武器一斧（Axe），是尖銳的鐵刃再加上易於操握的柄所形成的厲害武器。根據考古學的考証，斧和矛都是最古老的武器，在新石器時代的人類，就懂得利用敲擊與琢磨等方法將石塊磨尖，再用繩子將石塊固定在木棒上，就變成我們祖先吃飯的傢伙一石斧。

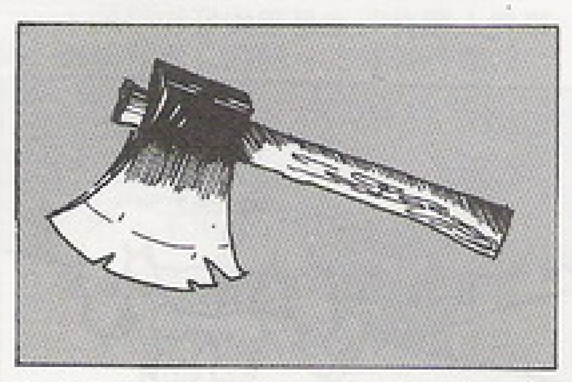
在角色扮演遊戲中，除了劍之外，戰士最常用的就是斧頭，因為基本上斧頭所造成的傷害較大，沈重的斧刃再加上手臂揮舞所造成的加速度，可以造成敵人很大的裂傷，一般的甲冑在斧頭的威力下，很少有不應聲而裂的。但是，由於斧頭的沈重難使，只有戰士（Fighter，Worrior）或遊俠（Paladin）可以很自然地使用斧頭，其他職業就算能用，也不能造成很大的效果。

使用斧頭的方法，大多以砍劈為主，因為這種方式所造成的傷害較大。若使用切割方法，因為斧頭的刃較鈍較窄，使其切割效力減弱不少，但基本上斧仍以簡單的橫掃，直劈方式使用。

至於斧的分類方式較不容易，因為大部份的戰斧都混合了不同武器的特性，以下就依一般常見方式將斧分為數種：

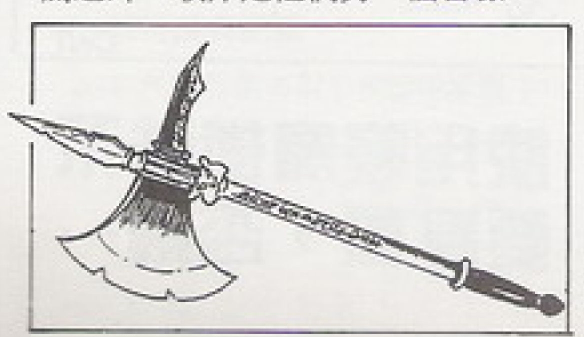
1.手斧（Hand Axe）：

較輕便的斧頭，斧刃較薄，一般是給無力操使重斧的冒險者使用，例如巫師或妙賊，攻擊力並不很大。但有時手斧會拿來像投擲武器般射出傷人，有效距離大約10～20步左右。



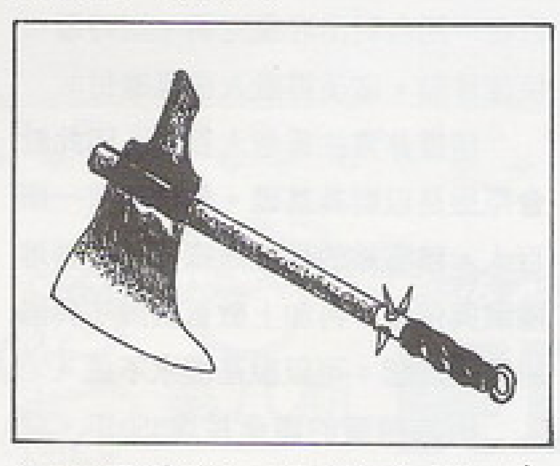
2.戰斧（War Axe，Battle Axe）：

一般較常見的斧類武器，大多以單手把持，另一手則拿盾牌，以阻擋敵人攻擊（斧頭的防護力較差），為近身肉搏利器。戰士類的冒險者除了劍之外，戰斧是他們另一個目標。



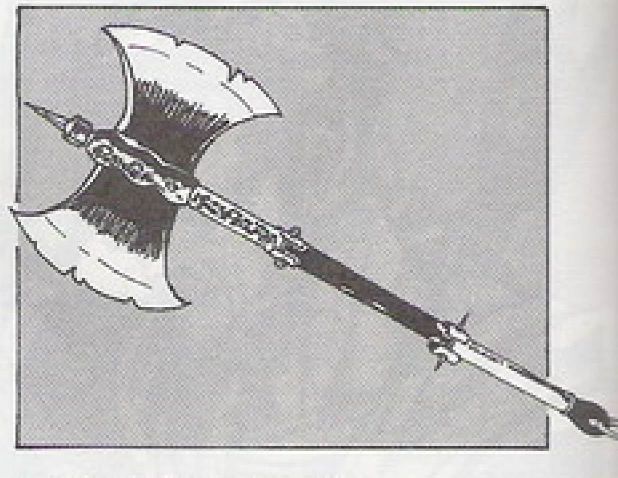
3.巨斧（Great Axe，Grand Axe）：

重量與長度均比戰斧還要大，只能以雙手把持，具有很大的殺傷力。除了力量很大的冒險者，大部份職業的人們都很少使用。這種武器只適合拼命三郎式的冒險者使用，因為殺傷力很強，尋常的怪物大約三斧就解決了，使用者不必考慮敵人是否會反擊，一般若使用得當，敵人在反擊之前大多巳一命嗚呼了。



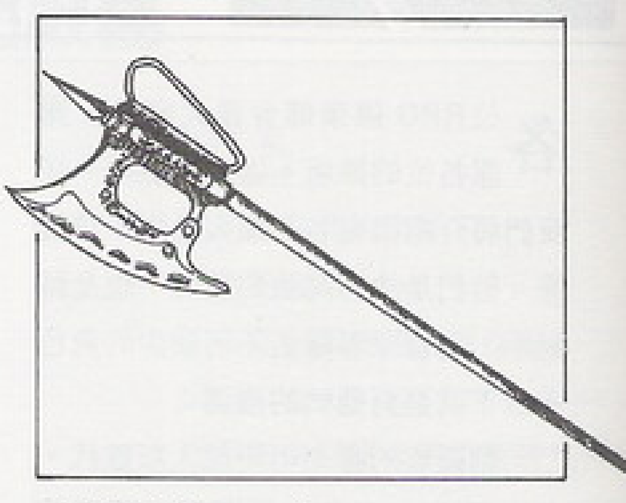
4.雙刃戰斧（Double Bladed Axe）：

兩面都有刃的斧頭，是為了方便而製造的產物，因為在混亂的戰鬥中，也沒人來得及注意斧頭刃口的方向，萬一搞錯了方向，傷害力將減低不少。



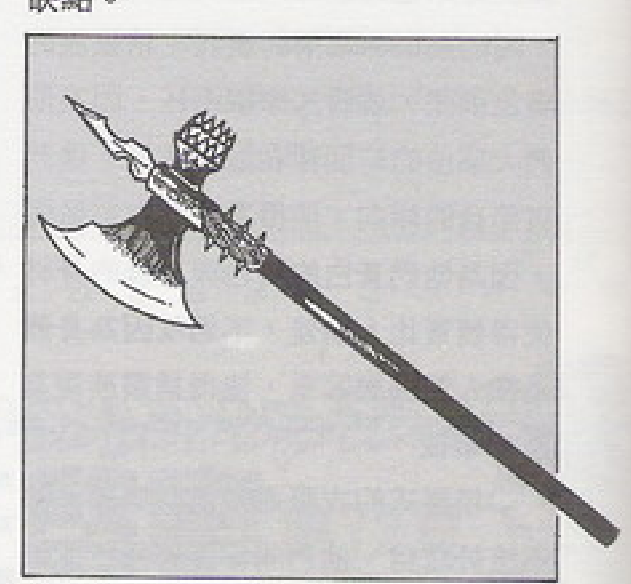
5.長柄斧（Pole Axe）：

中古時代，步兵對付騎兵的主要武器就是長柄斧，當騎士在馬上，只要步兵斧頭往上橫掃，很少不應聲而下的。長柄斧的優點是攻擊距離長，力量大。但相對的，它在肉搏戰中可就英雄無用武之地了。



6.混合形（Mixed）：

就是一般的斧頭再加上尖刺、鈎鐮、釘球，無非是使斧頭的功能結合其他武器的特性，而補其不夠靈活之缺點。

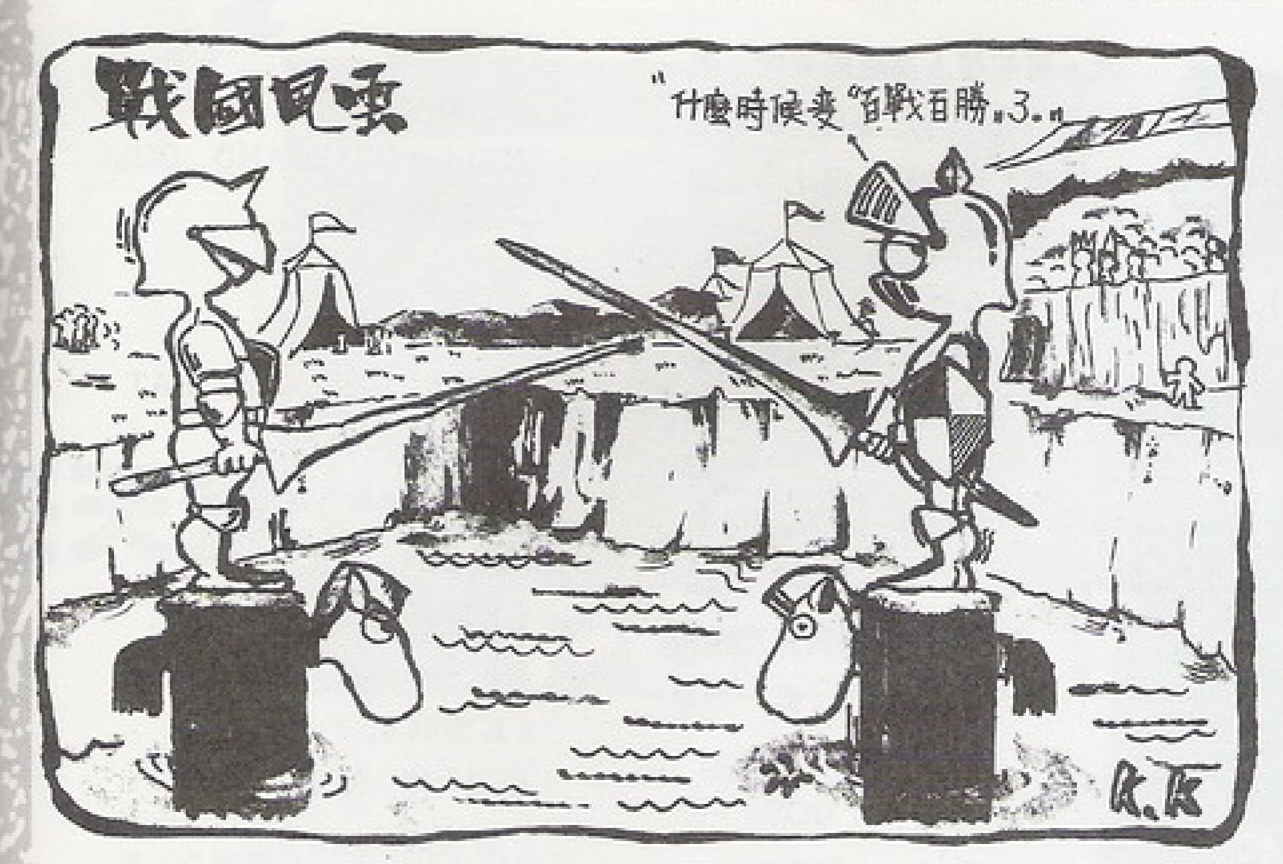


以上就是一些常用的斧類武器，RPG 中最常用的就是戰斧（Buttle Axe），若隊伍中已有人會使劍，斧頭是最值得考慮的第二武器。雖然較笨重難 使，但其可怕的殺傷力可補其缺點。



華山論GAME

博君一粲









RPG中有一種法術，可以產生火焰，它除了可以殺敵，據悉它還用來……

全新笑點出擊



開寶箱也需要點運氣，否則……



改變超人的控制鍵



飛、飛、飛上天——」SUPERMAN呼嘯一聲，直奔上天。雖然超人高居於英雄、勇士之上，可是讓某些玩者玩起來，可能就死得比小丑還難看了！

本人玩SUPERMAN已數十小時之久，唯感遊戲控制鍵配置得不夠好，如上（K）、下（M）、左（X）、右（Z）分開來，控制超人移動便很不靈活。應該將移動主角的控制鍵置於一起，於是我做了如下動作：

1.備份一片 DOS＃1置於 A>（需含有 ANSI．SYS檔）

2.鍵入 COPY CON：CONFIG．SYS，按ENTER鍵

```
BUFFERS=10
FILES=10
DEVICE=ANSI.SYS
SHELL=COMMAND.COM
LASTDRIVE=e
^Z
```

3.重新開機

4.鍵入 COPY CON KEY.BAT

```
ESC[88;52 P
(X變成 left)
ESC[89;54 P
(Y變成 right)
ESC[75;56 P
(K變成 up)
ESC[77;50 P
(M變成 down)
ESC[76;32 P
(L變成 space)
^Z
```

5.重新開機，執行 KEY 即可。

以上為改變鍵盤碼的批次檔，提供不知者參考！

讓國王密使Ⅳ、幻想空間Ⅱ也能在單色螢幕下執行

/郭哲明

SIERRA公司所推出的一系列動作冒險遊戲中，從警察故事Ⅱ開始才支援單色繪圖卡（MGA）。在這之前如國王密使Ⅳ、幻想空間Ⅱ在進入遊戲前都必須載入模擬CGA的程式，但這些程式大多有一個共同缺點：畫面變小，或被一條條的橫線條切得支離破碎。正當筆者在不知如何取捨之際，意外發現到：在警察故事Ⅱ或宇宙傳奇Ⅲ中用INSTALL程式選好所使用的週邊設備並SAVE（記得在"顯示介面卡及顯示器設定"中選"HERCULES 720×348—單色"），將HERCMONO．DRV及RESOURCE．CFG兩個檔案COPY至國王密使Ⅳ或幻想空間Ⅱ的主系統片上。從此以後進入遊戲只要直接鍵入SIERRA並執行即可，所有顯示不適應問題一掃而空！而且你會發現到畫面景物著色深淺層次比以往多很多。

註：SIERRA公司另一力作紐約獵人者因程式本身並不用DRIVER驅動，故不適用本法。



硬體充電



任天堂搖桿 PC鍵盤搖桿

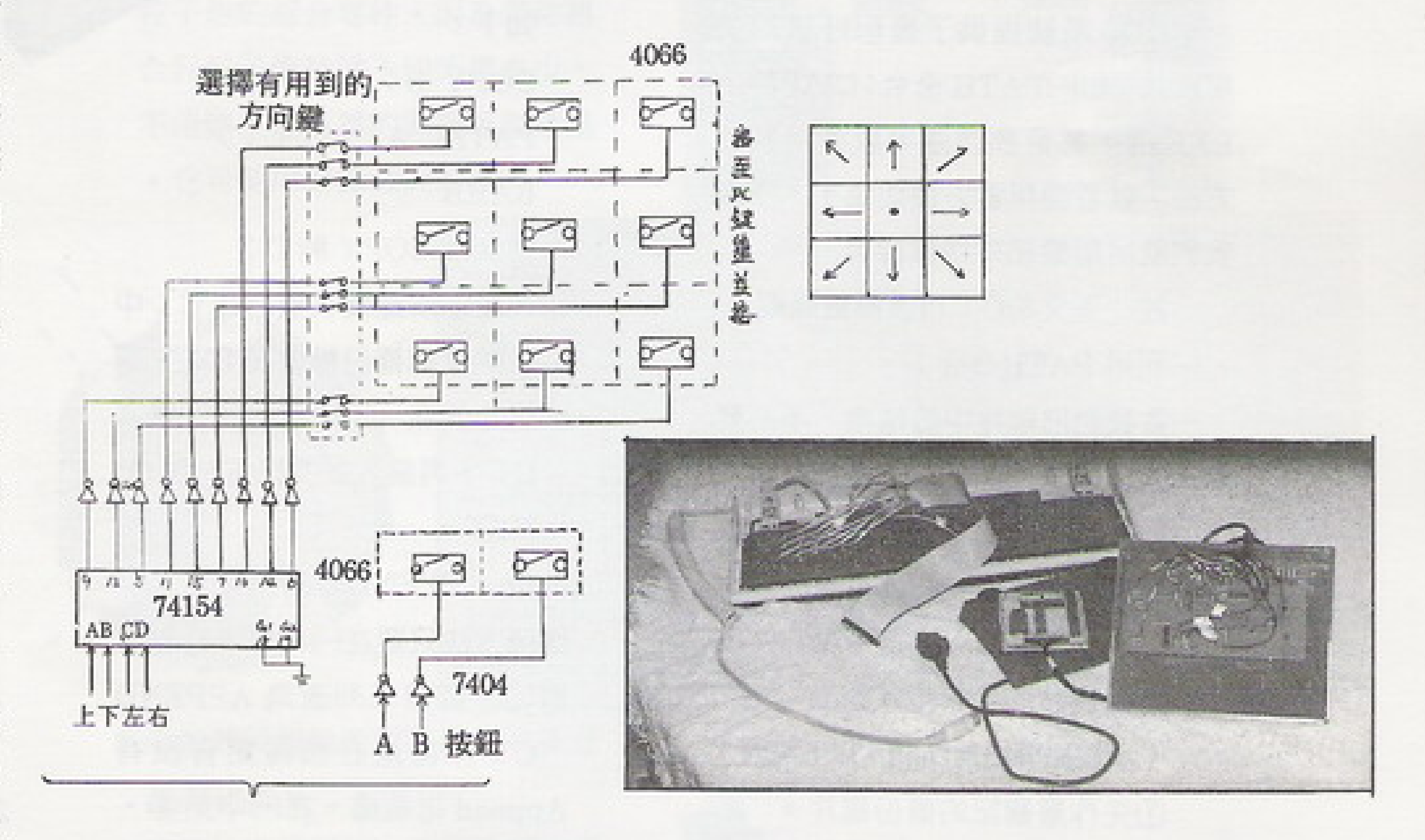
/方善悅

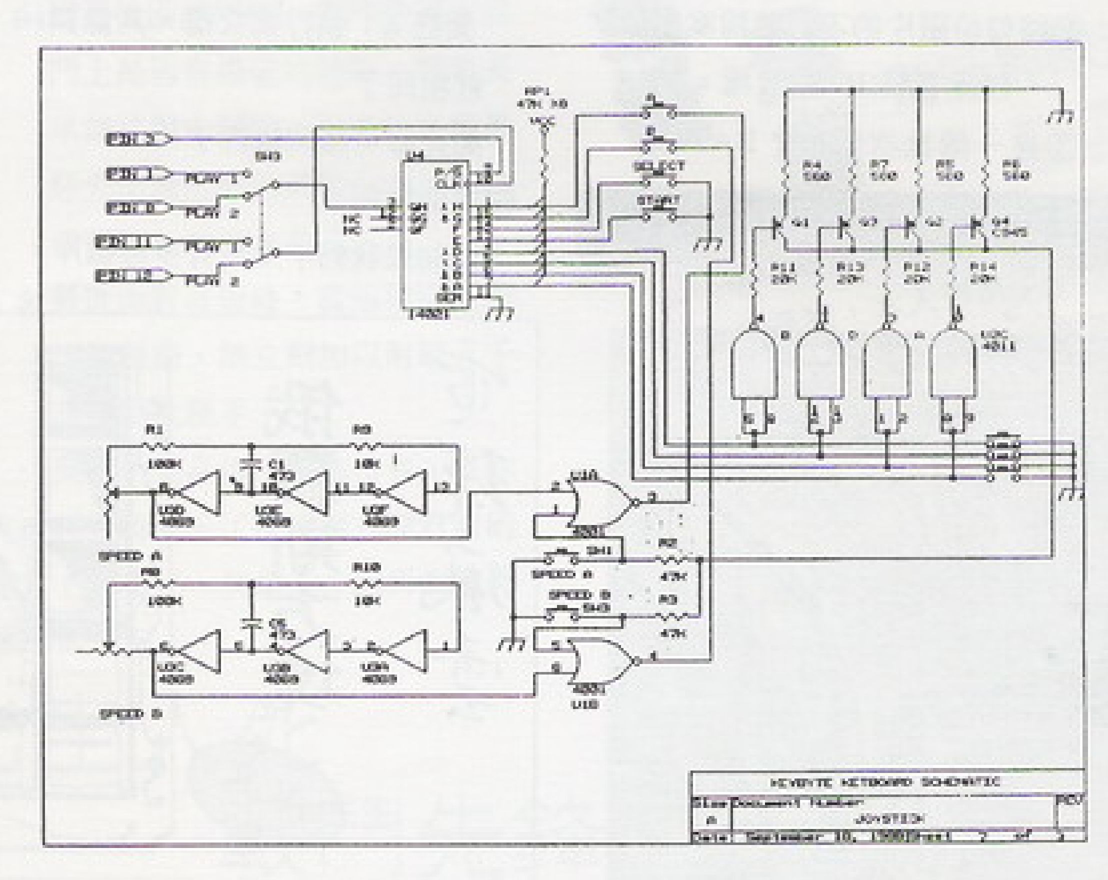
由於PC搖桿是利用RC時間的長短，決定你是往左或往右以及上下。一旦RC所組成的單穩不是很穩的話，那麼就……。一般筆者玩遊戲破GAME都非得用搖桿不可。因為你只要花費一隻手就可以往任何方向，而不需用九根手指去按方向和停。若再加上按發射鈕就不得了了。

或許這時你會去買某某公司出產的搖桿卡。但畢竟它只能玩部分少數的遊戲。不過這倒點醒了國人：唯有配合遊戲出硬體，玩起來才會有真實感。如音效卡的出生就是如此。好了不多說了。談談這次的主題之前要跟讀友說聲抱歉，因為你必需具備一些電子知識才有能力製作。更希望高手的批評指教。

電路相當簡單，只用一顆IC 74154作4對16的編碼，後再將輸出利用IC 7404作反向。以達正確的驅動IC 4066的電子開關，以替代按鍵的功能。為什麼將上下左右的訊號作編碼呢？理由很簡單，方向不可能永遠只有四個，所以利用編碼以達成有8個方向及一個停止鍵。「選擇有用到的方向指撥開關」是做什麼用的？它可以視遊戲的操作加以分配。因為遊戲可能只有「↑↓←→」或者沒有「停」等等。可以用此開關調整。當你完成此一電路後。就剩連接組合搖桿、電路和鍵盤。或許你會問電路的電源從那兒供給，當然是從鍵盤的+5V拉出來，接地可不要忘了拉。最後再將所有4066的電子開關視遊戲的操作分別跳接，並聯鍵盤按鈕。如此之後你就可以在PC上過過任天堂的乾癮。

到此已告一個段落。或許你已經發現它的缺點了。那就是每當遊戲操作鍵與你所設不合後就必需重新再安排一遍。這是它最大的致命傷，不過您可別乎視了它的優點，至少改進了PC搖桿的缺陷和鍵盤的操作。R & D群會再研討。看能不能做出一個萬能的鍵盤搖桿。熱愛電玩的讀友們！我們下次硬體充電見！





由屠龍記談虛擬磁碟機活用

動動腦

/徐智宗

在軟體世界雜誌第四期中，有篇「虛擬磁碟機的應用」。我們可以將資料檔案（如三國志的B片）存入虛擬的C磁機，使速度大為提高。但是對於某些必須有較大 RAM 空間（如384K，像屠龍記）來執行的 GAME 而言 電腦所擁有的 RAM 僅有640K，這樣是不是美中不足呢？

DOS 系統提供了幾個好用的公用程式，如㈠PATH 命令；㈡APPEND .EXE 檔，甚至我們還可以利用其他方法，就看使用者方便而定了。下面我們就用屠龍記來作個說明：

註：下文的C：乃虛擬磁碟機。

㈠利用 PATH命令：

當我們把磁片中的檔案，不必要的先去除之後，是否會發現，仍無法全部塞進虛擬磁機？此時我們可以把 BARB. EXE 剔除，就可以了，因為程式是一次LOAD 進記憶體的，其格式如下：

（虛擬磁碟機為256k，以下均同）

①先作屠龍記的備份磁片。

②將備份磁片的不必要檔案刪除，包含 BARB.EXE 檔。

③建一個批次檔（. BAT），如下：



```
COPY B：＊•＊ C：
PATH A：／；C：／
BARB
```

把此檔 COPY 到 C：

④確定③所建批次檔已在 C：中，然後把備份檔放在 B：，原版片放在 A：，就緒後，進入 C：，再鍵入批次檔名，就 O.K.了。

㈡利用 APPEND .EXE檔：

這個方法只要在㈠中第③建批次檔時，將第二列改為 APPEND C：／但是必須確定有沒有 Append 這個檔。在㈠中第④，要在 a：執行批次檔。其餘與㈠就相同了。

如此即可順利執行了。

㈢其他技巧：

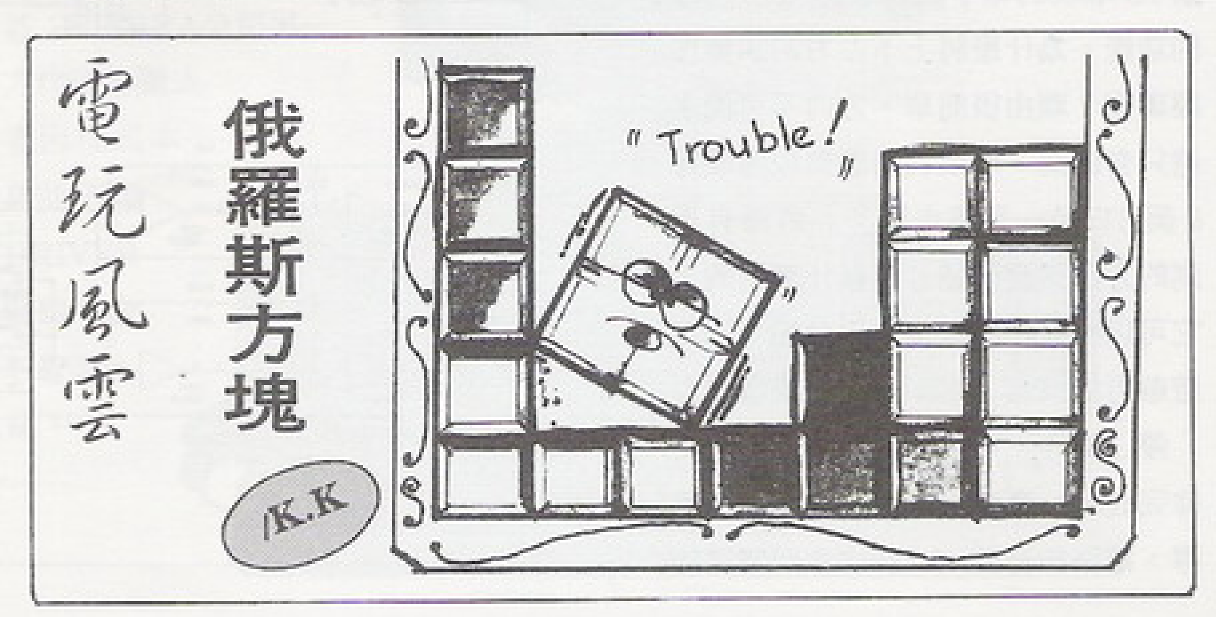
①如果我們手上沒有多餘磁片，我們可以用工具程式，把不必要的檔改 成隱藏式的 ，在 COPY 進 C：時，就不會一起被載入了，此時只要將批次檔 COPY B：＊•＊ C：改為 COPY A：＊•＊ C：就可以了。

②在㈠中我們也可以不用任何命令，就可辦到了。

方法：將 PATH 那行去掉，BARB 改為A：／BARB 即可。

以上的數種方法，端看個人運用之便了，使用程式檔與資料檔分開，即使程式或磁片有保護也不致有問題。一般而言，只要 GAME 所要求的記憶體在384K 以下，不論有無保護，都能達到快速，增長磁頭壽命的目的，而將 RAM 靈活運用了。

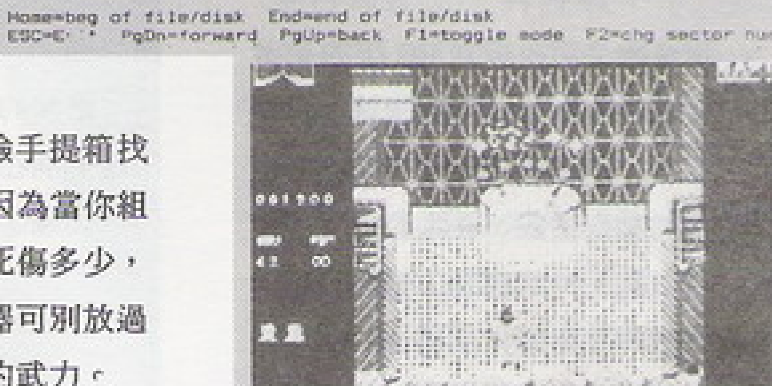




天戰 巨

這次來真的





```
PC Tools Deluxe R4.21                                        Vol Label=None
---------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=B:\*.*
File=HB_PROG.EXE    Relative sector 0000051, Clust 00027, Disk Abs Sec 0000063

Displacement ------------------- Hex codes---------------------------
 0000(0000)  C2 03 FB 83 7E 0C 00 74 2D 8B 46 08 25 01 00 50
 0016(0010)  FF 76 06 57 9A 7E 2A 9B 0C 83 C4 06 8B 46 08 25
 0032(0020)  01 00 50 FF 76 06 8B C7 05 40 1F 50 9A 7E 2A 9B
 0048(0030)  0C 83 C4 06 EB 2B 8B 46 08 25 01 00 50 FF 76 06
 0064(0040)  57 9A BC 2F 9B 0C 83 C4 06 8B 46 08 25 01 00 50
 0080(0050)  FF 76 06 8B C7 05 40 1F 50 9A BC 2F 9B 0C 83 C4
 0096(0060)  06 EB 26 83 7E 0C 00 74 11 33 C0 50 FF 76 06 57
 0112(0070)  9A 7E 2A 9B 0C 83 C4 06 EB 0F 33 C0 50 FF 76 06
 0128(0080)  57 9A BC 2F 9B 0C 83 C4 06 5F 5E 5D CB 55 8B EC
 0144(0090)  56 8B 76 08 D1 E6 D1 E6 56 83 7E 06 00 74 05 B8
 0160(00A0)  42 00 EB 03 B8 02 00 5E 03 F0 FF 76 0A B8 92 00
 0176(00B0)  50 56 B8 2E 00 50 0E E8 A0 FE 83 C4 08 5E 5D CB
 0192(00C0)  55 8B EC 56 33 F6 EB 2D 8B 46 06 BA 46 00 F7 E2
 0208(00D0)  8B D8 81 C3 3D 81 1E 07 26 8B 47 0C 48 3B C6 7E
 0224(00E0)  05 B8 01 00 EB 02 33 C0 50 56 FF 76 06 0E E8 9C
 0240(00F0)  FF 83 C4 06 46 83 FE 03 7C CE 5E 5D CB 55 8B EC

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

無敵神槍是一個從大型電玩改頁至PC上的動作遊戲，其遊戲內容極似怒及怒II一怒號層圈，不過無敵神槍具有立體的戰鬥畫面，並且一路上有各種武器可拾獲，及找尋組合重型粒子炮的六個部份之任務，更不一樣的是關數增多、難度加高，所以說一次遇上十來個敵人可說是家常便飯，故想利用五個人的生命去突破六大關，簡直令人無法想像。

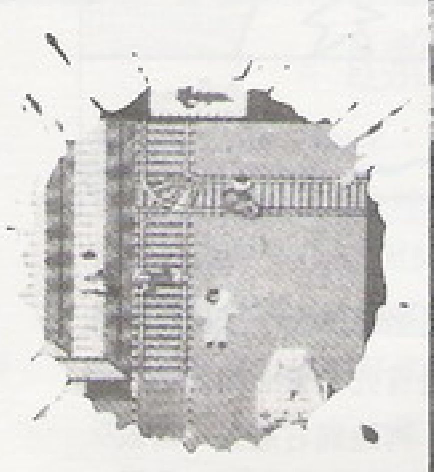
玩過怒及怒II的人一定還記得自己曾為了過關而傷透腦筋，四處找高手求救，幸虧有陳兆宏先生的人數修改法及方善悅先生的改圖技巧刊出，才解救了天下蒼生。如今無敵神槍更令人煞費苦心，為了讓各位玩家早日順利過關，特地效法賢人將無敵神槍的無敵版提出來與各位分享。

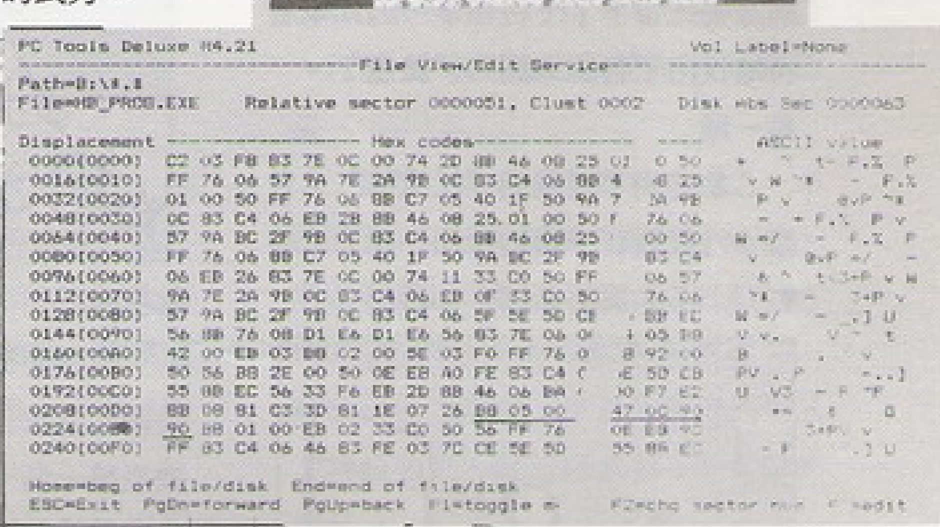
修改的方法如下列步驟：

1. 將 PROGRAM Disk 放入磁碟機中。
2. 在PC Tools 下選擇File之View／Edit 功能，讀取 HB_PROG. EXE 檔。
3. 進入編輯畫面後，按F2輸入第51 Sector。
4. 將游標移至 BYTE 217，依表一線上的值修改成表二的值。
5. 按F5儲存即可。

在此筆者也將自己的一些心得提供給各位參考：

1. 雖然沿路敵人很多，但是不必擔心武器數量不夠用，只怕武器未用盡人就戰死了。
2. 不必刻意拿鑰匙開保險手提箱找粒子炮的組合零件，因為當你組合好粒子炮時就不知死傷多少，不過路上能拾獲的武器可別放過，它可使你發揮強大的武力。





```
PC Tools Deluxe R4.21                                        Vol Label=None
---------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=B:\*.*
File=HB_PROG.EXE    Relative sector 0000051, Clust 0002[illegible]  Disk Abs Sec 0000063

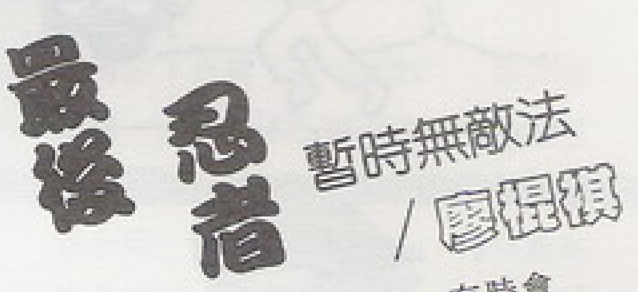
Displacement ------------------- Hex codes---------------------------
 0000(0000)  C2 03 FB 83 7E 0C 00 74 2D 8B 46 08 25 01 [illegible] 50
 0016(0010)  FF 76 06 57 9A 7E 2A 9B 0C 83 C4 06 8B 4[illegible] 25
 0032(0020)  01 00 50 FF 76 06 8B C7 05 40 1F 50 9A 7[illegible] 9B
 0048(0030)  0C 83 C4 06 EB 2B 8B 46 08 25 01 00 50 F[illegible] 06
 0064(0040)  57 9A BC 2F 9B 0C 83 C4 06 8B 46 08 25 [illegible] 00 50
 0080(0050)  FF 76 06 8B C7 05 40 1F 50 9A BC 2F 9B [illegible] 83 C4
 0096(0060)  06 EB 26 83 7E 0C 00 74 11 33 C0 50 FF [illegible] 06 57
 0112(0070)  9A 7E 2A 9B 0C 83 C4 06 EB 0F 33 C0 50 [illegible] 76 06
 0128(0080)  57 9A BC 2F 9B 0C 83 C4 06 5F 5E 5D CB [illegible] 8B EC
 0144(0090)  56 8B 76 08 D1 E6 D1 E6 56 83 7E 06 0[illegible] 05 B8
 0160(00A0)  42 00 EB 03 B8 02 00 5E 03 F0 FF 76 0[illegible] 92 00
 0176(00B0)  50 56 B8 2E 00 50 0E E8 A0 FE 83 C4 [illegible] 5D CB
 0192(00C0)  55 8B EC 56 33 F6 EB 2D 8B 46 06 BA [illegible] F7 E2
 0208(00D0)  8B D8 81 C3 3D 81 1E 07 26 B8 05 00 [illegible] 47 0C 90
 0224(00E0)  90 B8 01 00 EB 02 33 C0 50 56 FF 76 [illegible] 0E E8 9C
 0240(00F0)  FF 83 C4 06 46 83 FE 03 7C CE 5E 50 [illegible] 55 8B EC

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle m[illegible]  F2=chg sector num  F3=edit
```

3. 手榴彈較機槍發射不易，故最好見機使用。
4. 到達後面閘門時，轟門時須注意門上是否有爆破的跡象，若無表示無法射中閘門，但在此之前最好先消滅把關的武裝火力，如此破門而入就容易多了。
5. 最後面對首領時，當他被你轟的天搖地動，請立刻加以射擊，千萬別到此罷手。

到此，想必你已整裝待發，當你完成任務時別忘了接受程式設計者的讚賞（老套了，又是三、四行似懂非懂的英文句）。

出生入死
戰鬥先鋒



當你在玩最後的忍者時，有時會無法過關，本人想出了一個方法，首先先把已攻掠的部份存起來，再離開本遊戲，在A〉之下進入PCTOOLS的程式，放入遊戲片DISK A，找出NINJA.SAV的程式，讀出磁區００，將BYTE００的值改成01，以代替原來的00即可。（註：時間有限，但不幸在翻過山谷時，掉下山谷之後會失效，再照上述做一次即可）。

無畏戰士

美國新編整特種部隊

綠扁帽 過關大公開

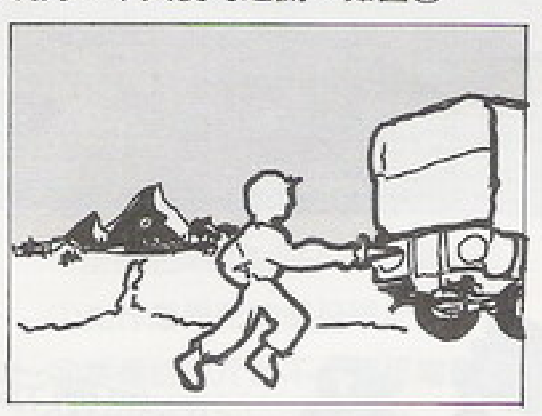
／吳政治



由柯拿米公司改編到PC版的遊戲據筆者所知至少有惡魔城、綠扁帽……等，而綠扁帽便是其中之一老少咸宜的動作遊戲，在本遊戲上市之前曾經引起一時的轟動，但是也由於人數次數的不足經常使得玩家壯志未酬身先死留下了千古憾事，因此筆者特地找出了各關過關的〝捷徑〞。

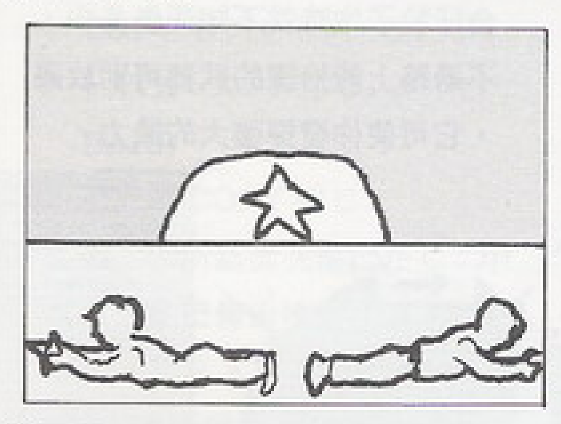
第一關

當遇到了把關的〝托拉褲〞（台語）時只要在卡車的後面不斷的按著刺刀，不久便可過關。如圖①



第二關

把關的是一群〝瘋狗〞。過關的方法是分別在畫面的二邊不斷的按著刺刀。如圖②

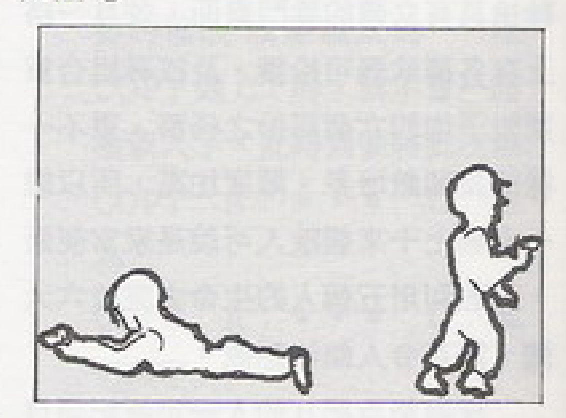


第三關

把關的是坐著三個〝飛椅〞的人過關的方法是首先在畫面的最左邊伺機宰掉一名，再跑到右邊去〝自殺〞一次然後跑到左方便可過關！

第四關

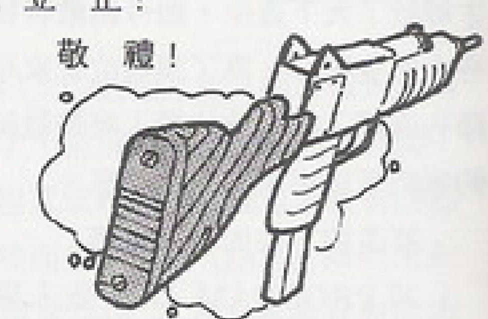
把關的是不斷出現的〝太空人〞過關的方法大致與第二關差不多，一樣是兩人分別於二旁不斷的刺著，而不同的是第二關的兩個人都〝黏〞在地上刺，而第四關右方的人要站著。如圖③



好了，過了這關那個代表團結奧運會歌是否響起了呢？相信四名軍官口中已喊出了平時你最常聽到的聲音：

立　正！

敬　禮！





燃燒的野球是個很好的棒球遊戲，但是想贏電腦這個超級對手仍然很難，所以，最好是用〝全壘打攻勢〞，那到底該如何才容易擊出全壘打呢？嘿，你只要在打者打擊時，按[9]鍵下方出棒即可，就算沒有全壘打，也能打出二、三壘安打，另外，要多利用盜壘，因為有些球員速度較快，可安全盜上二壘（有些甚至可由二壘盜至三壘），至於是那些球員，自己多試幾次便可知道。還有，如果你已領先很多的話，不妨試試下面所述的過程，看看結果如何！首先，先把球員保送上壘（要親自投球，不可用戰術選擇），待對方球員上一壘後，將球傳向一壘，再傳至二壘，然後再按下[8]鍵，嘿嘿，如何，你是不是會覺得：這怎麼可能…。





/張怡祥

光芒之池，說實在的是一部不錯的RPG遊戲，完全的掌握了古代冒險電影的「定義」，但是，太苛的是真正具有魔力的利器卻只有LONGS WORD+4，+5或TWO HANDEDS WORD+1，+3VS UNDEAD 防具也只有戒指系列（防身、防火戒指）及魔指護腕數量較多，至於魔杖，只有攻進菲蘭城市議會時所遭遇的城市警衛有個四、五支，至於光之矛(攻擊城市警衛所得）如麻痺魔杖，霹靂魔杖等都是不易得的好武器，（而且魔杖只能用個一、二十次）。

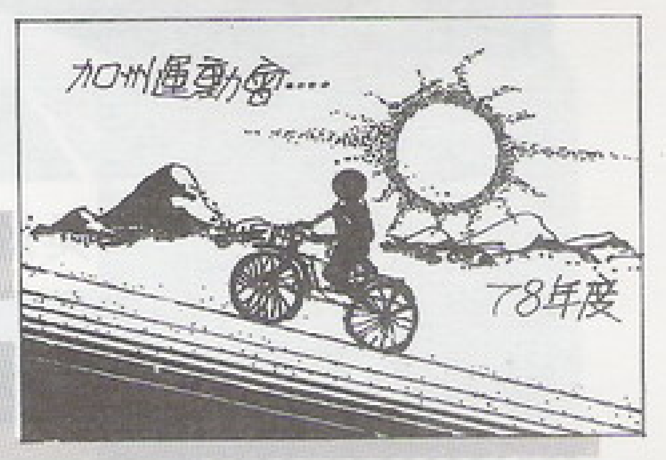
但是，現在你可放心了！可以用PCTOOLS複製一大堆的屠龍劍、屠魔劍、魔杖、魔法斗蓬，和珍貴的「強壯魔物」（××××××OF OGRE POWER），更過份的也可以複製一本二萬五仟元那本手冊，（那是一本長生不老的秘笈，可惜，不能用）。

在存遊戲之前，將所有你要複製的東西放在第一人身上，然後RESET，載入PCTOOLS將SAVEGAMEA•DAT（假設你存在A），拷在一片空白磁片上，再將剩下所有有關SAVEGAMEA•DAT的檔案，也就是CHRDATA1•SAV等等除了擴充檔名為•ITM的各檔案，全拷到新的磁片上，並沿用原來的檔名，再將原資料的CHRDATA1•ITM，拷貝數次到新磁片上，並依次將檔名改為CHRDATA1•ITM，CHRDATA2•ITM等等，依人數而有不同的作法。

這樣，就有許多的貴重物品，不捨得丟，不捨得賣更不想送給NPC，所以，回到訓練所（TRAIN HALL）用CREATE之指令創造幾個爛人，讓他們加入隊伍，把多餘無用的物品，錢給他們，就可以多帶一些有用的物品。



加州運動會　的自由車項目，是筆者最喜愛的，可是，特技或花式實在難"展現"（除非跳得夠高），但是，各位可曾試過在跳得不是很高的情形下來個"空中拖輪"，也許你試過，但卻來不及轉回來（因為在空中按[4]鍵是後翻轉），因而摔的眼冒金星，但是，不用擔心，你只要在快落地時，馬上按[6]鍵，如此便可奇蹟式的安全著地，還可獲得二千至四千的高分，希望你能因而打破世界紀錄，願God bless you！



艾貝雷斯最新終結法

國王傳奇 直奔結局

/ 李國勳

國王傳奇這個 RPG 上手相當容易。不知對於愛好這個 Game的玩家，是否已經回復艾貝雷斯的和平。如果還沒有的玩者，請看我無意中發現的秘密。

請照創刊號的傳奇寶物修改法，將國王的三件寶物修改出來。寶物是真理石板（Tablet of Truth）、預言之石（Foretelling Stones），以及昂貴偉大的黃金徽章（Golden Medallion）。如此一來就簡單了，只要按照下列方法：

①使用拋棄的指令，將三樣寶物之中拋棄一樣。（不管是那一樣都可以，不過，千萬記住不要將寶物給予別人，否則……）

②再把那樣寶物拾起，拾起之後你會發現電腦正在取讀（會很久不過放心，沒有當機啦！），過一會兒精采的結局就呈現在眼前。

這時候的你會覺得一個需要幾天時間的遊戲，竟會在短時間完成。（怪吧！哈！）

超人 直接叩關法

/ 吳宗杰

菜鳥級的玩者們，可能會在前幾關待上好一陣了，破不了關！透露一個方法給大家（先將遊戲片置好）：

1.鍵入 GAR （字形檔，可改變，如 MONO、CRAZY、YANG等）
2.鍵入 Sϕ （片頭）
3.鍵入 COMIC （任務介紹）
4.鍵入 Sn （n 為關數，n=1～4）或先鍵入 B： 後接 Sn （為關數，n=5～8）

或者

先置 GAR、Sϕ、COMIC 於一批次檔，執行後再鍵入 A： 或B：，接著鍵入 Sn 也可行。祝各位超人一路順風，但別太早完成任務（太無趣了）！





所向披靡 宇宙的霸王

為了一睹跟敵機戰鬥的畫面，特將雷霆二號改造成一架天下無敵的戰機，隕石、機械人皆不能奈我何！不過到現在為止我尚未見過任何一架敵機，不知道要何時才能看到。

修改方法如下：

1.載入 PCTOOLS 為後 Find 下列數值：

C7 06 5E 83 0F 00

2.將 0F 改成 FF。

好了！現在你可在天空自由飛翔了。



警察故事 II

/曹又中

SONNY

徽章
(BADGE)

SONNY

屍體
(BODY)



SONNY

代用刀
(KNIFE)

第一場景

棉花田湖底各項物品
除暴安良、勿枉勿縱

幽城寶藏

人物修改篇補遺

/三千丈

下列資料均以十六進制表示，其他部分請參考軟體世界第五期 P.35。

位址＄15：力量的加強值。

位址＄23：爆破杖使用次數。

生命上限改成 7F 便可任意休息，愛睡多久就睡多久。

位址＄54、＄59、＄5E、＄63、＄68、＄6D、＄72、＄77、＄7C、＄81：當你的鑰匙因為某些野蠻的原因而折斷時，找一找這十處 BYTE，將 07 改成 03，把 06 改成 02，保證還你一套光潔如新的開鎖利器。



幻想空間 I 補述

/曾日昇

專為成人設計的休閒軟體

成人的娛樂

軟體世界追踪報導第二期有幻想空間 I 攻略，本人在此補充一個指令及一些忠告（建議）：

1. 受 Faith 之託，到酒吧二樓救生梯（fire escape）旁的窗戶拿取藥丸。拿到之後，必需先抓住救生梯（Get fire escape）再鬆開繩子（Untie rope），否則……（自己試試）！
2. 打電話可簡寫為 Use phone 叫計程車可直接鍵入 Taxi
3. 千萬別走到酒吧（Bar）左側，超級商店左側、及其他建築物陰暗的地方，否則會遭到一個胖子的毒打，而一命嗚呼！

破玻璃窗

垃圾桶



怎麼擇？研究本文便可分曉
您可知資料檔中還需放置地圖資料以供戰鬥使用？
痛玩三國志之餘，您可曾想動手寫個戰略遊戲？



張嵐

三國志這個棒得沒話說的戰略遊戲，從去年十二月到現在，一直在排行榜上佔有一席之地，在修改法都被高明的玩家給挖出來後，我想已沒什麼地方好改了，但看了第4期柯志祥的大作後，給了我一個啟示，加上運氣特別好，一下便找出資料所在，真是「山窮水盡疑無路，柳暗花明又一村」啊！

修改方法：

⑴進入 PC-Tools，拿B片的 KANJIF・DAT（或C片的 SAVE DATA）開刀。

⑵資料是以1～58郡順序排列，每一郡有14×12＝168格，每格佔一位元組，每一郡佔168個位元組（各郡位址見附表一）

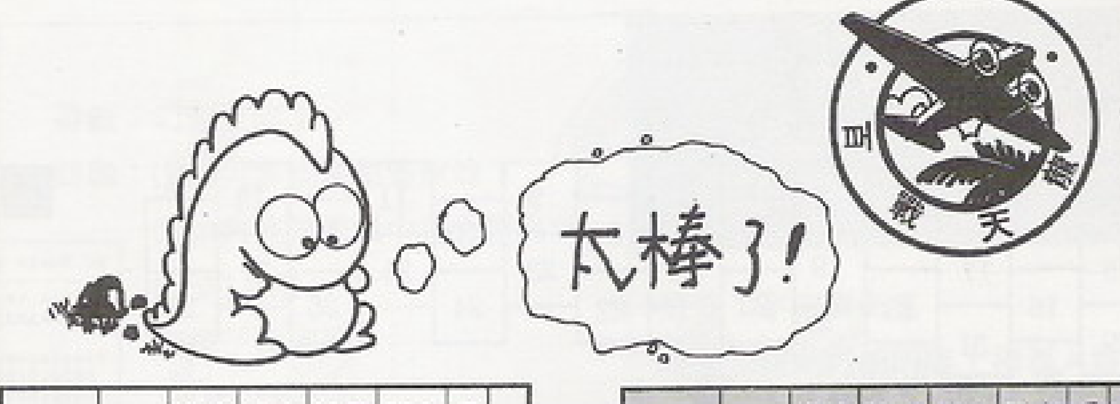
⑶地形在資料中的排列順序是由左到右，由上到下（如附圖一）

⑷修改值所代表的地形見附表二。

⑸這裡以第9郡做例子（因為第9郡包含各種地形，較具有代表性，見附圖二、三、四、五，將附圖二和附圖三、四、五對照，即可看出資料排列方式）

知道了地形修改方式後，即可隨意修改地形，在作戰時可享受更多的樂趣，但請注意要有攻守方放置位置，若不夠可能會卡住不能動，高山不要放太多，圍住沒法動彈就不行了。

註：第3期花中小組的大作24頁右邊第13條說有些郡太多將軍會卡住，其實還有2個圓圈在沼澤區，只要仔細看沼澤區左上角和其他不同者（顏色較深）就對了。



郡編號	磁區	起始位元	結束位元	郡編號	磁區	起始位元	結束位元
1	0	0	167	30	9	264	431
2	0	168	335	31	9～10	432	87
3	0	336	503	32	10	88	255
4	0～1	504	159	33	10	256	423
5	1	160	327	34	10～11	424	79
6	1	328	495	35	11	80	247
7	1～2	496	151	36	11	248	415
8	2	152	319	37	11～12	416	71
9	2	320	487	38	12	72	239
10	2～3	488	143	39	12	240	407
11	3	144	311	40	12～13	408	63
12	3	312	479	41	13	64	231
13	3～4	480	135	42	13	232	399
14	4	136	303	43	13～14	400	55
15	4	304	471	44	14	56	223
16	4～5	472	127	45	14	224	391
17	5	128	295	46	14～15	392	47
18	5	296	463	47	15	48	215
19	5～6	464	119	48	15	216	383
20	6	120	287	49	15～16	384	39
21	6	288	455	50	16	40	207
22	6～7	456	111	51	16	208	375
23	7	112	279	52	16～17	376	31
24	7	280	447	53	17	32	199
25	7～8	448	103	54	17	200	367
26	8	104	271	55	17～18	368	23
27	8	272	439	56	18	24	191
28	8～9	440	95	57	18	192	359
29	9	96	263	58	18～19	360	15

▲附表一：各郡地形資料位址（均為十進位，SAVEDATA 檔資料位址請見附表二）

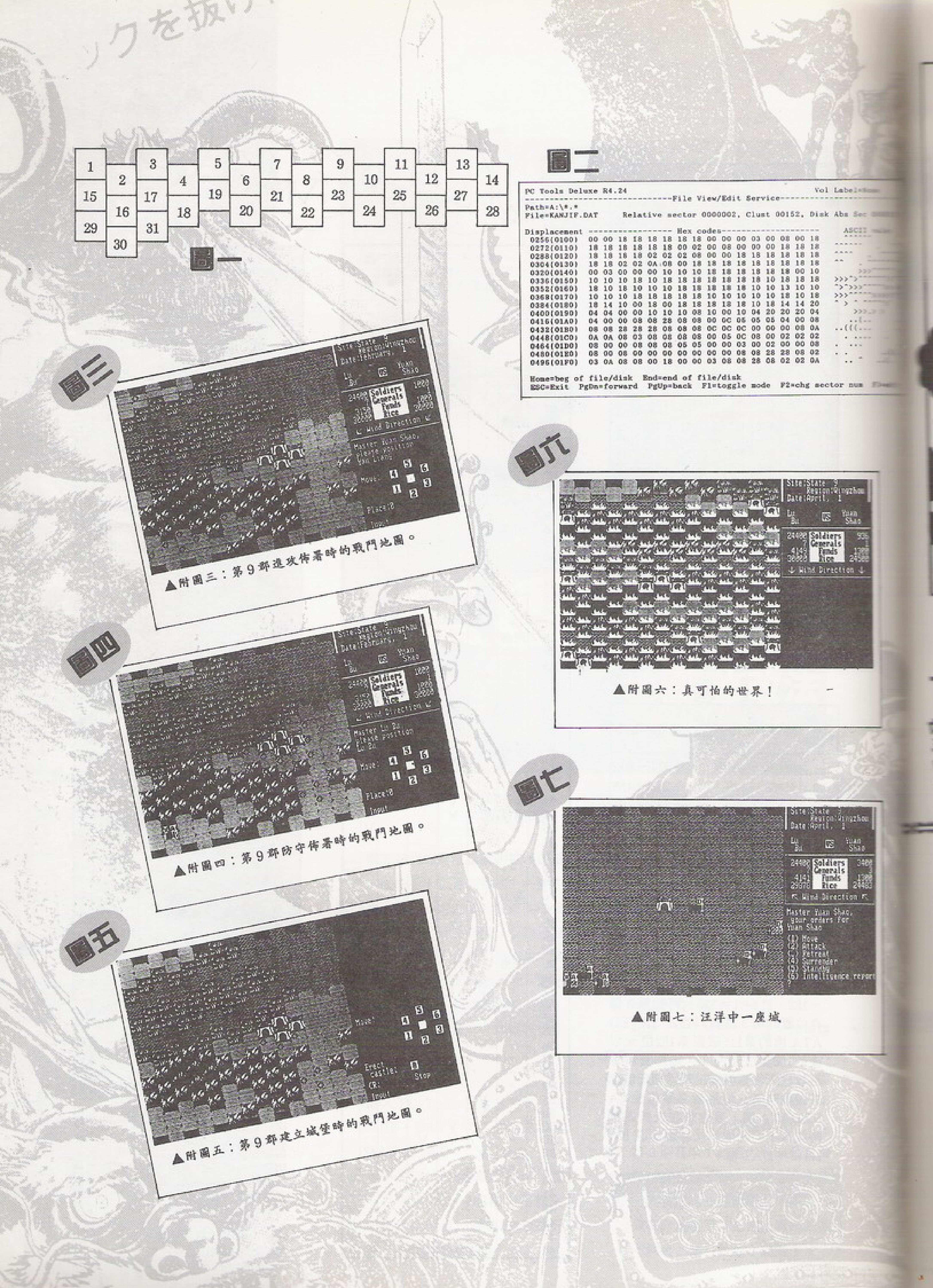
儲存號碼	磁區	位元	儲存號碼	磁區	位元
1	＋ 24	＋482	6	＋244	＋212
2	＋ 68	＋428	7	＋288	＋158
3	＋112	＋374	8	＋332	＋104
4	＋156	＋320	9	＋376	＋ 46
5	＋200	＋266	10	＋419	＋508

▲附表二：SAVEDATA 檔資料位址，將附表一內值加上本表內磁區和位元即可得到位址，若磁區超過512則須減去512將磁區加1（例：要找出第9郡在第3個儲存位置內的位址，就將2＋112＝114，320＋314＝694，因超過512，所以694－512＝182，114＋1＝115，可知第3儲存位置的第9郡資料存在 SAVEDATA 檔的第115磁區第182位元以後的168個位元內），地形資料都是放在人物資料後，若你想玩儲存的遊戲時修改地形就必須修改 SAVEDATA 檔，若你想在玩新遊戲時就有不同的地形就必須修改 KANJIF・DAT 檔。

修改值	地形	進攻者放置處	防守建設置處	城堡建設處	正在建城堡	兵糧	火
00	平原						
01	〃						
02	〃	V					
03	〃	V					
04	〃		V				
05	〃		V	V			
06	〃	V				V	
07	〃						
08	丘陵						
09	〃						
0A	〃	V					
0B	〃	V					
0C	丘陵		V				
0D	〃		V	V			
0E	〃	V				V	
0F	〃						
10	沼澤						
11	〃						
12	〃	V					
13	〃	V					
14	〃		V				
15	〃		V	V			
16	〃	V				V	
17	〃						
18	河海						
19	〃						
1A	〃	V					
1B	〃	V					
1C	〃		V				
1D	〃		V	V			
1E	〃	V				V	
1F	〃						
20	城堡		V				
21	平原		V		V		
22	〃		V		V		
23	〃		V		V		
24	〃		V		V		
25	城堡		V				
26	〃	V				V	
27	〃						
28	高山						
29	〃						
2A	〃	V					
2B	高山	V					
2C	〃		V				
2D	〃		V				
2E	〃	V				V	
2F	〃						
30	空格						
31	〃						
32	〃	V					
33	〃	V					
34	〃		V				
35	〃		V	V			
36	〃	V				V	
37	〃						
38	〃						
39	〃						
3A	〃	V					
3B	〃	V					
3C	〃		V				
3D	〃		V	V			
3E	空格	V				V	
3F	〃						
40	平原						V
41	〃						V
42	〃	V					V
43	〃	V					V
44	〃		V				V
45	〃		V				V

修改值	地形	進攻者放置處	防守建設置處	城堡建設處	正在建城堡	兵糧	火
46	〃	V				V	V
47	〃						V
48	丘陵						V
49	〃						V
4A	〃	V					V
4B	〃	V					V
4C	〃		V				V
4D	〃		V				V
4E	〃	V				V	V
4F	〃						V
50	沼澤						V
51	沼澤						V
52	〃	V					V
53	〃	V					V
54	〃		V				V
55	〃		V				V
56	〃	V				V	V
57	〃						V
58	河海						V
59	〃						V
5A	〃	V					V
5B	〃	V					V
5C	〃		V				V
5D	〃		V				V
5E	〃	V				V	V
5F	〃						V
60	城堡		V				V
61	平原		V				V
62	〃		V				V
63	〃		V				V
64	平原		V				V
65	城堡		V				V
66	〃	V				V	V
67	〃						V
68	高山						V
69	〃						V
6A	〃	V					V
6B	〃	V					V
6C	〃		V				V
6D	〃		V				V
6E	〃	V				V	V
6F	〃						V
70	空格						V
71	〃						V
72	〃	V					V
73	〃	V					V
74	〃		V				V
75	〃		V				V
76	〃	V				V	V
77	空格						V
78	〃						V
79	〃						V
7A	〃	V					V
7B	〃	V				V	V
7C	〃		V				V
7D	〃		V				V
7E	〃	V				V	V
7F	〃						V

▲附表三：修改值所代表的地形，80以後又從40開始重覆，所以不再贅述，進攻者放置處是進攻該郡時，開始佈署時的圓圈記號；防守者放置處則是防守者佈署時的圓圈；城堡建設處是使用13指令時地圖上的圓圈記號；正在建城堡使用13指令時在地圖上則看到 X 記號；這裡修改的兵糧毫無作用，只是好看的而已；另外，使用13指令時，有火的格子都會變空格；空格是黑色，和高山一樣不能走過。



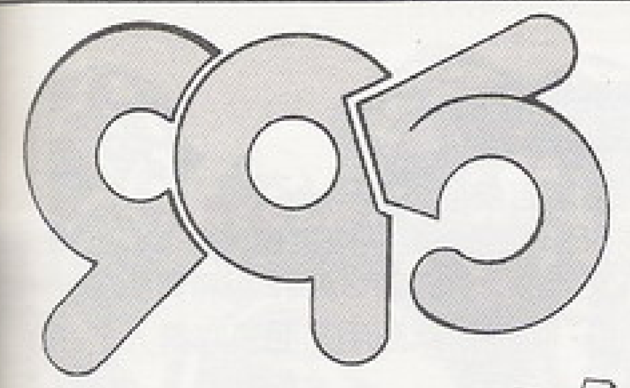
▲附圖三：第9部進攻佈署時的戰鬥地圖。

▲附圖四：第9部防守佈署時的戰鬥地圖。

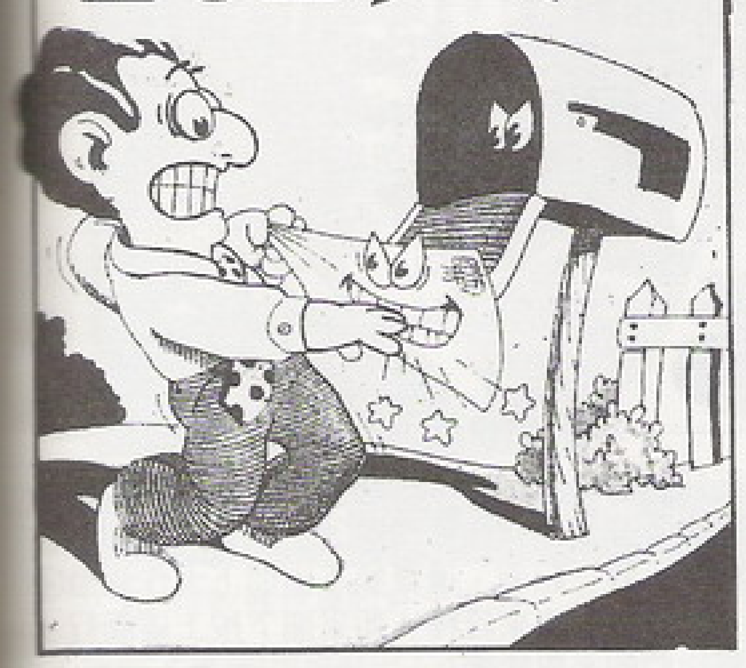
▲附圖五：第9部建立城堡時的戰鬥地圖。

▲附圖六：真可怕的世界！

▲附圖七：汪洋中一座城



救救我 SOS信箱



3次登場

下列發燒友有難，希望有志士仁人拔刀相助，彼等感激不盡！

諸位發燒友請注意

「敏敏天地」已正名爲「995信箱」

本995信箱的成立動機是：雖然本刊刊出遊戲完全攻略，但是仍然有少數發燒友因爲某些原因無法過關，極需高人進一步指點。故代爲發出求救信號，請四方俠客依據聯絡電話或地址前往搭救。

有此需要的發燒友，請以下文格式書寫，並在信封上註明「995信箱」，以利作業。

另外向本公司詢問任何問題，務必附回郵及信封，否則以目前的來信量，您有的等啦！

遊戲：星際突擊隊
問題：一連串任務後，接獲一個救援任務，是援救一位在出使任務中，遭受 inset ship 攻擊的 Versilda 公主（她在遭受攻擊後，乘逃生艙脫逃），任務是找到她（位置在黑洞附近），並帶她回任一個星站。
姓名：陳宜造
電話：（04）254—7773轉401

遊戲：幻想空間 I
問題：(1)如何拿到電視遙控器？
(2)如何突破遊戲中每人要有250元的上限？
(3)繩子何處尋？
姓名：王 志 群
地址：基隆市南新街264號1樓

遊戲：紐約獵人者
問題：怎樣才能到歷史博物館之鑰匙，和中央公園裡面的死屍名字？
姓名：陳 致 銘
電話：（06）256—3160
地址：臺南市大安街236巷16號

遊戲：幻想空間 I
問題：如何才能拿到繩子？
遊戲：黑神鍋
問題：找到黑神鍋，被搶走了之後要怎麼辦？
遊戲：魔神之吼
問題：如何到暗之城去？
姓名：龍 世 斌
電話：（046）31—8717

遊戲：羅塞拉的冒險
問題：每次我進入巨人房子中間處時，就被巨人捉到當晚餐，請問要到何處才能找到櫥櫃躲起來？是樓上還是樓下呢？
姓名：吳 維 瀚
地址：屏東市蘭州街152號31號

遊戲：羅塞拉的冒險
問題：如何在巨人屋中拿到魔雞？在地窖等候多時，每次出來都被巨人抓去，要如何避開巨人？魔雞在樓上，卻沒有 Key 可以將門打開，要如何是好？
姓名：楊 一 峰
地址：北市古亭區晉江街35號2樓

遊戲：幻想空間 I
問題：如何使用繩索取得另一窗口之藥瓶？
地址：高雄市苓雅區80201光華一路80巷14號

姓名：王 瑞 堂
地址：桃園縣大溪鎮仁愛里5鄰廟前5—57號

遊戲：宇宙傳奇 II
問題：碰到可怕的牆上機器人時，衛生紙、垃圾桶、打火機都在手上，為何「PUT PAPER INTO BASKET」行不通？語法應該沒錯。
姓名：吳 宗 杰
電話：（07）322—6930

遊戲：警察故事 II
問題：怎樣才可以到棉花田？
姓名：張 亦 昃
電話：（02）939—3737
地址：北市木柵區保儀路31—5號4樓

遊戲：冬之魔
問題：整個世界的地圖
姓名：連 智 洋
電話：（02）363—2955
地址：北市辛亥路二段72號4樓

遊戲：冬之魔
需要：地圖、升級地點
姓名：張 谷 賓
電話：（02）913—3018
地址：北縣新店市安康路三段165巷二弄7號

遊戲：異形大進擊
問題：如何使用黃色水晶？（由倫敦至金夏沙）
姓名：田 福 賓
電話：（04）278—6220（夜間）
地址：臺中縣太平鄉41102成功路建國巷1—27號

遊戲：淘金熱
問題：如何在購得船票後，進入雜貨店購買水果，以便上船？如何打開雜貨店的門？
姓名：蔡 士 豪
電話：（07）761—4566

編輯部通告

凡您對軟體世界雜誌各專欄寫作有興趣者皆歡迎

★遊戲攻略：寫作軟體世界遊戲之攻略或提示。
★百戰天龍：⑴修改程式或剖析資料檔。
　　　　　　⑵攻略小技巧
★專題報導：對下期預告的專輯有獨特見解或心得。
★ＰＣ地帶：對ＰＣ上面軟、硬體探討及各種資訊專題。
★電玩短路：與PC GAME相關之趣味漫畫。
★遊戲大家談：針對指定遊戲發表意見。
★華山論GAME：與RPG有關的笑話或笑畫。
★國外報導：編輯外文雜誌上與PC GAME相關資訊。
★國內報導：對國內PC GAME或應用方面有心得人士之報導。
★其　　他：由你來想。
★各專欄之更正或補充

投稿請注意

1. 請用 600 格稿紙橫寫，字體務必工整，或以電腦報表列印。格式如附圖。
2. 本刊對採用之稿件有修改權。不願修改請註明。
3. 文章經發表後，版權歸本刊所有。
4. 所附圖表必須清晰、完整。印表機輸出者，墨色要濃。圖表上面請用鉛筆標記。
5. 有任何撰寫計劃可來信詢問，是否有人同時進行。
6. 投程式稿請附磁片。
7. 稿費每千字300元起，圖表另計。
8. 截稿日期：每月15日。
9. 為免郵寄失誤，請自行影印留底

訂閱或續訂軟體世界雜誌須知：

①目前尚只受理訂閱(續訂)半年(六期)＄240.-(至第15期止)
②續訂戶或新訂戶，請於備註欄註明，續訂戶請將編號附上
③請利用郵政劃撥訂閱軟體世界雜誌　帳號：40423740
　　　　　　　　　　　　　　　　　戶名：謝明奇
註：本劃撥帳號僅提供訂閱軟體世界雜誌，謝謝！！

郵購過期雜誌須知：

①請先來信詢問是否有存書　　②務必以郵票代替現金

※試刊號、創刊號、第二期與第四期之軟體世界雜誌已無存書。

磁片維修須知：

⑴洽經銷商填妥故障卡後更換，省錢省時省事。
⑵寄回維修
　①必須付維修費每張磁片10元，及回郵30元。
　②務必以郵票代替現金。
　③自行包裝妥尚，郵寄損毀概不負責。

郵購遊戲

本公司不受理郵購電腦遊戲，欲購者請洽各地經銷商。

詢問問題

詢問任何問題，必須附上回郵信封，否則恕不受理。

訂戶變更地址時：

地址變更者，請於每月25日前(以郵戳為憑)，來函通知，逾期者請至原地址取書

漫畫投稿

諸位電玩短路的英雄好漢，求您們行行好，投稿時①必定使用黑色筆②線條儘量明顯③主題與圖解須融合，否則我們大夥一起看，還真猜不出閣下大作涵意④請加框⑤儘量以動畫來詮釋。如果閣下按上述而行，那真謝謝你們的大恩大德

美術主編敬上

以下為投稿格式

篇名：聖戰奇兵，冒險篇攻略心得
作者：李國鑫
筆名：野狼子
地址：高雄市苓雅區[illegible]路999號
※本文不願被修改！如不採用請寄回原寄處（附回郵）。

第10期徵稿——高手請看這裡——懸賞——

太空捕快完全攻略
洛城警騎攻略
聖戰奇兵800分攻略

索取攻略：
1. 僅限幻想空間Ｉ、Ⅱ警察故事Ｉ
2. 除回郵外請再附10元郵票

軟體世界工作室追緝恐怖份子：

1. 玩GAME玩得很頹廢，頹廢到每個GAME均能在一星期內幹掉。(自己擅長的GAME)
2. GAME的功力不強，但文筆佳，想像力豐富，寫作有小說風格。
3. 自認C或ASSEMBLY高手，對動畫或音樂處理超強者，不屑將自己的天份浪費在商業程式上。
4. 電腦作曲人才

凡是符合以上任一條件者，均自然成為軟體世界工作室追緝的恐怖份子

請馬上電洽(02)394-5225或親洽台北市新生南路一段60號4Ｆ軟體世界工作室
時間：**9:00AM~6:00PM**

讓玩家以第三者的立場告訴您它們是怎樣的遊戲——

七嘴八舌

面對琳瑯滿目的精美遊戲。和聳人聽聞的廣告詞句，不免既想要又怕受傷害——怕買錯GAME 嘛！



F-15 /謝宗龍

各位軟體世界同好大家好，在以往的模擬遊戲中，不是畫面太單調，不然就好像在玩小蜜蜂一樣，打落敵機不計其數，隨著電腦進步，軟體本身亦改進許多，F—15就是其中的佼佼者之精英。

F—15乃是由F—19改編而來的遊戲，其3D立體畫面及VGA效果可謂一流，　而遊戲難度亦減少許多，分數增加，且增加的特殊效果實為動畫的傑作，當然在語音效果上和音效上都有無與倫比的成績。

在武裝上，簡化成對空對地等三種飛彈，而放棄原有的「武器大觀」，而後燃器增加了速度和代替了損壞程度系統，導航點亦改為「友軍基地」而不是原有的指定基地，最值得一提的是自動降落系統，更解決了大多數玩家的問題、

與F—19相比，仍有幾點缺點：

1.少了片頭與結束畫面，難免有「趕場」的感覺，而且如此精細的畫面，不外乎是欣賞的用途，並不影響遊戲，是筆者認為可惜之處。

2.跳傘三次就調內勤，太狠了。不過也算是個新點子，蠻不錯的。

3.其它在技能上的細節亦被刪除。

F-15 /蔡培元

F 15 II是個相當優秀的飛行模擬遊戲，它一方面增加了許多功能，如支援 VGA 及魔奇音效卡，一方面卻也簡化了操縱方式，使得更多害怕複雜控制方法的人能夠享受飛行的樂趣。

我從第一次玩F15 II之後，便深深地被它吸引，成為每天必玩的遊戲，記得有一次在中東出任務時，以單機和三架 Mig 23以機槍纏鬥，難度是 Ace，那一仗我花了五分鐘，中了三枚 AA-7飛彈，但完成任務回到基地，卻使我升上准將並榮獲 CMOH 國會榮譽勳章，真是太高興了，哈哈。

F15 II不管在地面景觀或音效上，都堪稱一流，發射飛彈時的「咻」聲，擊中目標的「轟」聲，在 Ad Lib 上都相當逼真。不過有一點很可惜，就是飛彈數量不能自行決定，因為遊戲主要是以地面攻擊為主，空對空飛彈不必帶那麼多，空對地飛彈多帶一點倒是真的。

F-15 /黃祖澤

老實說這個 Game 的優點是—

⑴音效支援功能強，如果加裝了 Ad Lib 的魔奇音效卡。根本就不想回過頭來使用 IBM 的標準發音方式。無論是片頭音樂，起飛加速的呼嘯聲、飛彈擊中目標的低沈爆炸聲、或是平安落地的那句「Good Landing」處處皆令人覺得十分精緻。

⑵觀點特多：在F-15 II之前不少的 Game 上也有類似功能。Falcon 就有前後左右視窗的功能、銀河鐵衛（Star Glider）有彈頭攝影機，十分類似。但是F-15 II是第一個將所有觀測功能（另有許多獨特的功能）、齊集於一身的。

⑶戰場變化豐富：本身已有4個戰場又可以再從F-19傳送二個戰場，使玩家的選擇較多。

缺點是—

⑴鍵盤控制不夠靈活，常讓 MiG 繞著打轉，自己不夠靈活被兜得團團轉、搖桿校正只在片頭出現一次，而且沒有類似霹靂飛車的圖形化校正，使得片頭校正形同虛設，往往進入遊戲後才發覺飛機老是向左（右）轉，只好跳離本程式，利用Test Drive校正搖桿。並且無法切換鍵盤、搖桿操縱，實在可惜。

⑵彈藥（尤其是小牛飛彈不夠多）不充足打得不夠過癮，不過這是注重模擬真實性的遊戲自然不能太過分（又不是任天堂的 After Burner，否則豈不成了打野鴨）。

⑶衛星地圖是自動鎖定不能隨意捲動，縱攬全局。

⑷導航點也是鎖定、不能自由設定。



聖戰奇兵 冒險版/李勇璋

玩溺了 SIERRA 公司的幻想空間Ⅰ、Ⅱ集及警察故事等一系列的立體冒險遊戲，再來玩玩這不一樣的冒險故事一聖戰奇兵，你會說：「這麼棒的遊戲，為何不早點告訴我。」

本遊戲玩起來非常簡易，不管新手或是老手，因為遊戲本身提供動詞的選取，只要拖曳著滑鼠選好動詞，再以同樣方式在目的物品上再按一下，便完成了指令輸入有夠簡單，非常適合像我這種英文很菜的人。

冒險過程幾乎和電影的情節一樣，就連對話你都會覺耳熟。覺得 Indy 在電影中處理方式不妥或有自己的想法時，也可以用自己的方法來冒險，當然無形之中增加了遊戲的韌性，你可以一玩再玩，並得到不同的樂趣。

遊戲中不僅能在上百個精緻場景中，自由穿梭探險，而且遇到敵人時，還能與他大打出手，可說是「一種遊戲，兩種享受」，真應把它改稱作「冒險動作」版。

此遊戲中還有一個別種遊戲都沒有的特色：能在一個主題（即一個大場景）下，運用拍電影帶鏡頭一般，移動得很流暢，根本不用等（XT 機型不能如此）。

如果你有音效卡，遊戲中不論是走路、開門、開窗、打架等，都有跟真的一樣似的音效，而且隨著場景不同，也更獨特的背景音樂。

筆者束緊腰帶，花了340元，買了聖戰奇兵，雖然對肚皮有點「不仁道」，可是我還是認為：那是值得的。所以在此鄭重推薦你一聖戰奇兵是個好遊戲，而且是個趨近完美的遊戲。

聖戰奇兵 冒險版/孫仲明

這實在是一個令人激賞的遊戲。其中的冒險及神話，滿足了人們童年的夢。尤其是遊戲的 IQ 裝置，使冒險的領域更加擴大，解除了一般冒險遊戲按步就班的羈絆。

音樂的搭配，把遊戲氣氛發揮的淋漓盡致，使得玩家彷彿置身其中。地下墓室的探險，更把遊戲帶入高潮—若要走出墓室，非得要有過人的智慧。而在布朗渥德城堡和飛船中的動作場面，沒有洛基的身手，別想完成使命。

不過這個遊戲，仍有幾處缺失：

1. 在飛船中的迷宮太過複雜，沒有詳細的地圖供玩家參考，敵人又如潮水般的湧來，往往體力未回復，敵人又來挑釁，可憐的印第又怎能不英年早逝呢？
2. 原本以為新月型峽谷爭奪聖杯是壓軸好戲，不料結尾的尋寶過程太過平淡，這是遊戲的一大敗筆。

一些小小的瑕疵，並無法掩蔽聖戰奇兵的鋒芒，它仍是一個燿燿眩目的遊戲。劇情的營造，不但使愛冒險的玩家愛不擇手，也為爾後的冒險遊戲締造了一個新天地。

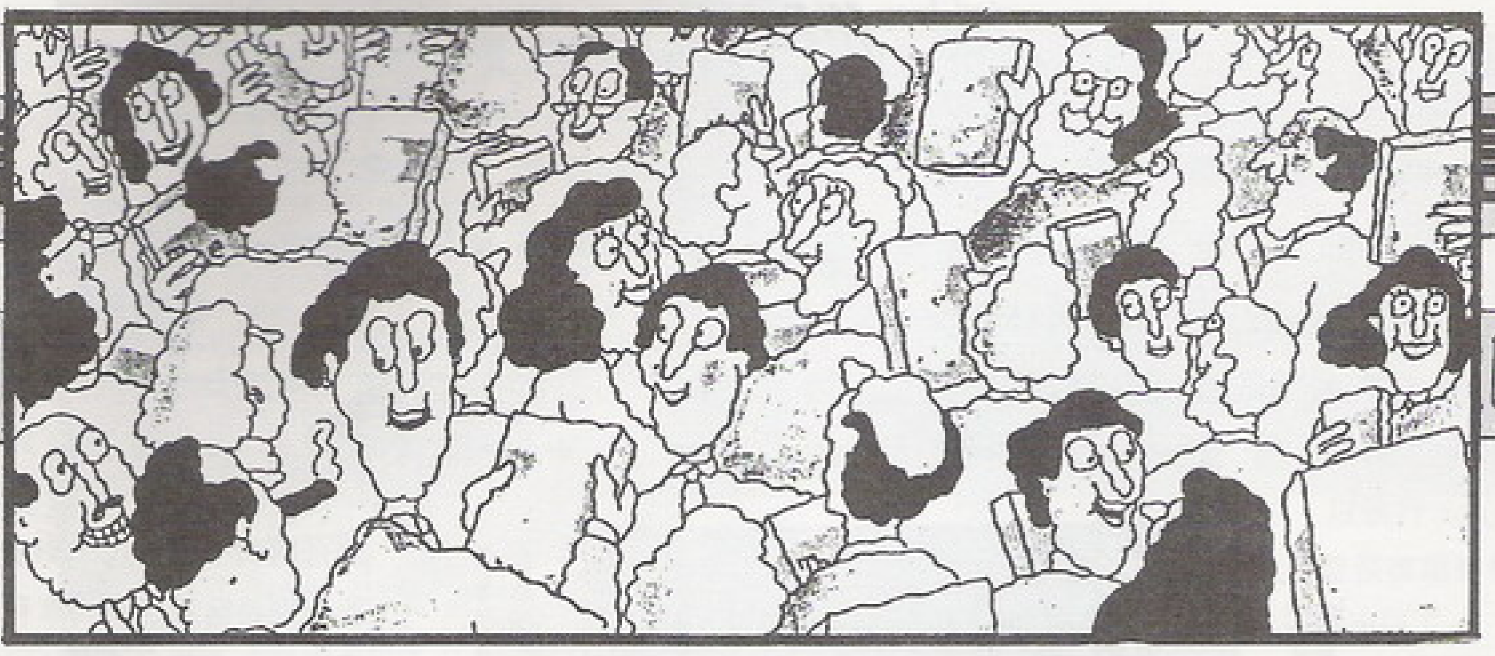
聖戰奇兵 冒險版/黃亮韶

你只要有豐富的想像力與判斷力，即可投入此一尋找聖杯的神奇領域之中。在接觸它後我就被其獨特的表現方式深深吸引：⑴單鍵掌握所有可用的動詞及物品。⑵以指標方式控制主角。⑶下指令的速度比一般文字遊戲快而簡單，因而主角的每一動作皆活潑有趣並十分流暢，有時更令人歎為觀止，尤其是主角使用神鞭時的動畫及音效。⑷以選單的方式將可以做的事完全顯示在螢幕上。⑸可以採取多種手段處理一件事。如一開始可以和電影情節一樣從窗户逃避學生，但也可以和一位同事交談之後，將某位學者的大名透漏給學生，不一會兒學生便全跑去找該學者了，然後拿了該拿的東西，正大光明的從大門口出去了，有趣吧！

這個遊戲絕不會因不知用那個動詞或物品的英文名稱而逼死了許多英雄好漢。

美中不足的是⑴當主角因故蒙主寵召，重新載入前次儲存的進度，卻還得通過一串麻煩的密碼檢驗。⑵不能鍵入自己的名字。雖只是名字不同，但玩起來感覺就差很多囉！⑶單色畫面被壓的扁扁的。雖然可以用魔鍵轉換放大畫面，但速度及效果較差。⑷對白時間很短，雖不會阻礙進行但卻少了一些樂趣。

善用周遭的一切物品，相信你一定可以走出一條有自我風格的聖杯之路。



聖戰奇兵 冒險版

每個人都有一顆冒險的心，然而，生活在這時代的您，已經沒有太多的冒險空間，但是它卻可以將您帶到另一個冒險世界去。

在遊戲中，你扮演的角色是喜歡冒險犯難的印第（Indy）。首先，你所擁有的只是一條牛皮神鞭，以及一本聖杯日記。你必須協同依莎（Elsa）找到記載聖杯下落的盾牌，然後潛入布朗灌德城堡救出亨利。那裏知道伊莎是納粹的一分子，不但聖杯日記被奪，自己也命在旦夕。逃出城堡後，到柏林向伊莎要回日記，並離開柏林，後來又被一路追趕，終於來到聖杯所在之地。最後，還必須通過三道難關後，才得以取出聖杯，挽救生命垂危的亨利。這中間過程，看似簡單，其實難題卻是一大串，我也是靠著電動剋星，以金錢買通關卡才圓滿達成任務的，我可真佩服能寫出完全攻略的這位仁兄啊！

這個遊戲真的是動作冒險中的極品，不但有精美的動畫，及振奮人心的音樂，其中的人物亦相當地人性化—那些逗趣的動作，曾令我大笑不已。

在這兒祝福尚未找到聖杯的讀者，早日完成使命；還未加入行列的朋友們不妨也去買來試試看吧！

烏茲衝鋒槍

它的圖形最吸引我：每一個槍手、重坦克、直升機等，都有其特色，如雞或豬等家畜被打中後會有其特殊動作出現；人質被誤殺後會化成靈魂向天空升去，並用手指指向你，還帶著幽怨的眼神。最令我興奮不已的是到達最後一關，大直升機飛向我的那幕，真恨不得手邊有一部照像機把它拍下來！

這個遊戲唯一令人詬病之處就是讀取時間不是普通的慢！每結束一關就有充份的時間可休息，不知是不是設計者的好意。所以有硬碟的人不如把它備份到硬碟中，減少等待的時間

烏茲衝鋒槍

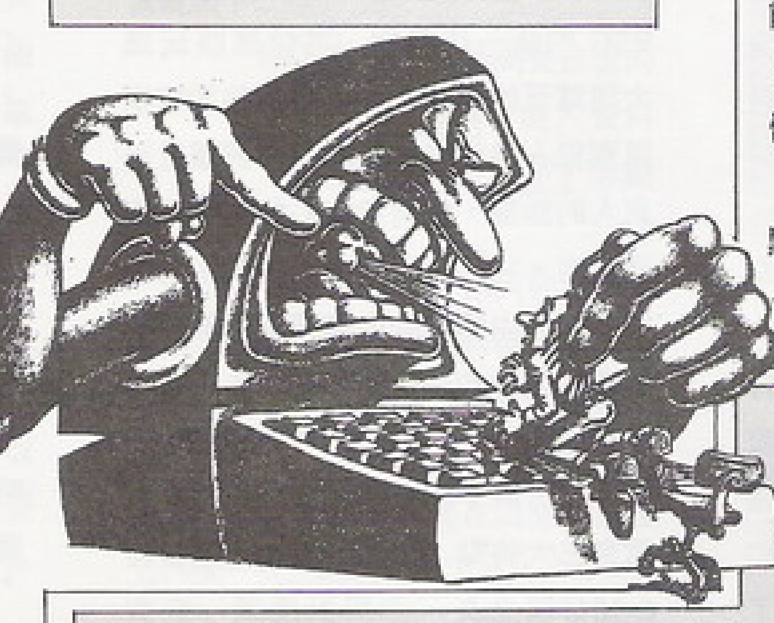
看過大型電玩的烏茲衝鋒槍嗎？是否醉心於亂七八糟的混戰之中？可惜每次都要花十元，還很容易死掉。還好有了PC的「烏茲」，使我不用花很多錢就可以玩的過癮，帥吧！

遊戲的特點很多：

1. 畫面精緻美麗，頗有大型電玩之風格。
2. 敵人眾多，讓人有目不暇給、手忙腳亂的快感。
3. 共有六關，每關各有其特色。當過一關後，會使人有一種喜悅的心情。

當然本遊戲也有些缺點，如打到敵人、家畜時，沒有大型電玩的叫聲。還有用滑鼠或搖桿，游標總是太過快速，常常過了頭，很難瞄準。

不過本遊戲大致上都很完美，缺點也不大，稱得上是一部不可多得的GOOD GAME。



徵稿

請各位玩家針對下列遊戲發抒己見，務必兼談優點與待改進處：

十二月十五日截稿者——

① 魔鬼剋星 II
② 聖戰奇兵·動作版
③ 立體俄羅斯方塊 ④ 無敵飛狼

來稿一律用600字稿紙橫寫，字數300～600字（即半張到一張稿紙）。錄取者將可獲得貴族版遊戲（一片裝）一套。勿失良機！

一月十五日截稿者——

① 殺人執照 ④ 瘋狂大樓
② 水管狂想曲 ⑤ 毀滅戰士
③ 紅色風暴



專欄

自從軟體世界推出魔奇音效卡以來，即受到玩家熱烈歡迎。許多人抱著魔奇音效卡嘖啊、嗟啊，發現音效卡還有許多可以研究的地方，編輯部接到一些潛心苦修音效卡高手來稿，特闢這個專欄普渡眾魔奇音效卡使用者求知若渴的心情。

著"魔"的感覺不一樣



試試看就會感受"奇"妙

話說魔奇音效卡發售至今，已有數個月的光景。隨著對應軟體的日益增多，逐漸有普及化的趨勢。雙眼注視精采畫面，耳際飄著魔奇卡美妙悅耳的旋律，這種感覺「嗯…很好，我喜歡！」相信大家都會有和筆者一樣的感覺吧？昔日刺耳單調的音樂，已隨著魔奇卡的出現而變成歷史名詞了。

魔奇音效卡（Ad Lib-Music Synthesizer Card）是以一顆很類似YM2151的擴充型FM音源，加上一顆智慧型輔助IC組合而成的，具有6種弦樂和5種打擊樂器聲，可同時演奏9種樂器，其詳細規格請參閱本雜誌第4期與第7期文章。這顆IC和YM2151最大的不同處，就是缺乏了PCM音源，其實PCM音源並不算是音源，而是一個輔助用的合成器，用於改變樂器音的音程和合成音聲效果。

魔奇卡的合成語音，是利用PSG機械式爆發語音做成的。這種語音的缺點是：⑴時間短，最多不會超過60秒。⑵聲音不清晰一它是利用類似音來發聲的，聽起來會給人一種死板板的感覺。但它也有好處：⑴製作簡便。⑵不佔空間。⑶成本低。

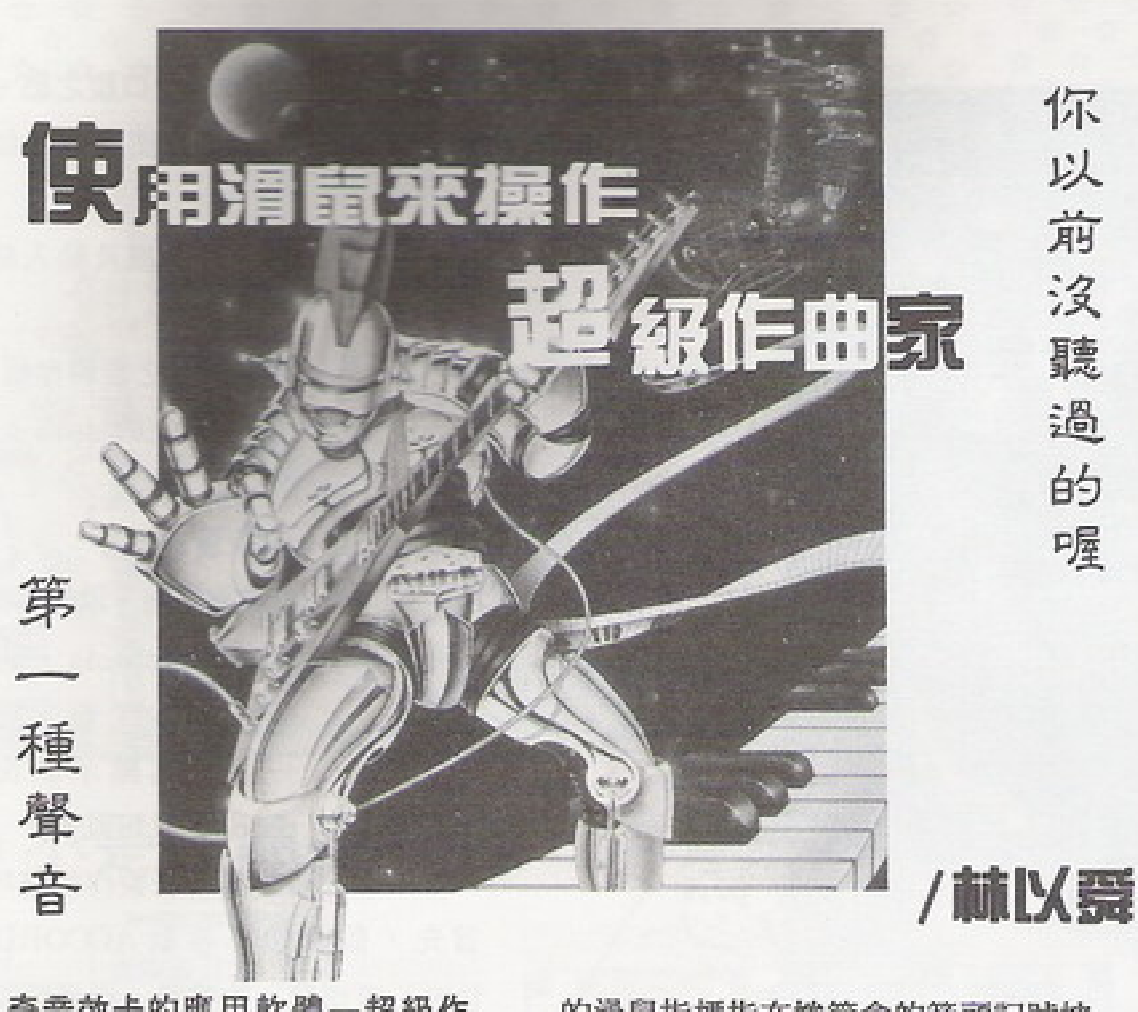
既然說了PSG合成音就順口再提PCM合成音吧。PCM是代替PSG的新一代產物，各位應該玩過大型電玩的追蹤H，Q吧？每當警察抓到犯人時就有一段對話，那種近乎真人的話聲，祗有PCM才能做得栩栩如生。它是利用數位的方式，直接把人話經由精密的設備轉變成數位碼，再利用APCM把數位碼還原成原來的聲音。它的精密度可達到百分之九十四，幾乎就是原音重現！而且它還有三大特點：⑴時間長，可以長達6-10分鐘之久。⑵絕對清晰一它有APCM（動態模擬效果裝置），祗要是聲音，它就有辦法模擬出來。⑶相容性廣一不僅僅限於合成語音，樂器、效果音都可使用。但這種能製造語音效果的設備相當昂貴，不是每一個製作軟體的公司所付擔的起的。所以利用PSG作語音合成是目前最經濟合適的一種方式，畢竟PCM合成語音還是電動玩具的專利，希望往後能在魔音卡額外擴充時，別忘了加入一個PCM音源體讓魔奇卡的性能更上一層樓。

其它的音聲方面，最需要加強的是鼓音。尤其是TOM鼓，那種鼓音簡直就像敲打牆壁的聲音，太爛了，真恨不得一頭撞進MONITOR（顯像器）！不知是製造廠商故意隱藏魔奇卡的性能，還是……因為FM音源是目前最好的一種音源體，從大型電動、電子合成器到SEGA、PC系的遊樂器都少不了FM音源，怎麼到了魔奇卡就走了樣？唉！盼硬體公司能加點油，把打擊樂器的音色改得好一點，這樣對我們玩者的耳朵而言都是一大滿足。

說了那麼多，對於魔奇卡的性能，筆者到目前為止還不敢下一個結論。因為筆者手上的魔奇卡還是向別人借來的，所以不敢做比較深入的試驗。但是有一點不可否認的就是：魔奇卡的問世像徵著PC電腦遊戲的再提升，可預知它將會在很短的時間內完全普及化。隨著硬體的不斷更新，總有一天電視遊樂器會被我們一腳踢進時間的垃圾堆去，取而代之的就是電腦與魔奇卡。

現在筆者不惜犧牲課餘時間去打工，其目的就是想要擁有一套魔奇卡。奉勸還沒有買魔奇卡的讀者們：魔奇卡實而不貴，請趕快行動。有了它，保證你的電腦又帥又正點，沒有它，嘿嘿，你可就落伍囉……哎呀呀…說的太多了，該去打工了，我們下次見啦。





使用滑鼠來操作超級作曲家

你以前沒聽過的喔

第一種聲音

／林以舜

魔奇音效卡的應用軟體—超級作曲家可算是相當容易操作的軟體，但在使用之餘，多少會為了將 F1 、F2 按來按去搞得頭昏腦脹。筆者在無意間發現超級作曲家可以配合滑鼠使用，方便不少。以下就介紹滑鼠的用法。

一、安裝滑鼠：先將滑鼠的控制程式載入記憶體，再呼叫超級作曲家，你就可以在螢幕上看到滑鼠指標。在不同的地區會有不同形狀的滑鼠指標：在樂譜區時滑鼠標呈＋形，在其他地方時則是箭頭狀，而當超級作曲家在讀取、計算時會呈沙漏狀。（筆者使用的是 MS-MOUSE V 4.55）。

二、編曲：將＋指標的中心點移動到你所要的音符位置，按下滑鼠左鍵，移動滑鼠，就會出現黑色長條，如同按著 SHIFT 一樣。如果要改變音色，只要將滑鼠指標移動到所要的音色按左鍵即可（相當於 ALT ＋數字鍵）。

三、捲動畫面：在滑鼠的操作模式下，原先的 HOME 、END 、PgUp 及 PgDn ，還有與 Ctrl 合用的移動功能全部失效，只能以滑鼠來控制捲動，而這是使用滑鼠來操作的唯一不便之處。用滑鼠來控制只有兩種捲動方式，一次一拍或一次幾個小節。當你的滑鼠指標指在捲筒盒的箭頭記號按滑鼠左鍵時會捲動一拍（向左或向右捲則視你指在那個箭頭而定），指在捲筒盒的灰色區則會捲動若干小節。所以原來可以一次移動一個畫面或直接跳到樂曲首尾的功能全毀，如果你的樂曲相當長，捲動起來是一件很累人的事。

四、修改傳譯資料：這是使用滑鼠來控制最方便的地方。使用鍵盤操作時，如果你要修改傳譯資料，必須按鍵如下：

按 F3 →移動游標到要修改的地→按 ENTER →鍵入資料→按 ENTER →按 F1 回編輯狀態。

然而使用滑鼠時，你只要直接將滑鼠指標移動到傳譯資料欄中所要修改的位置，按滑鼠左鍵，就可直接鍵入新的資料，比用鍵盤方便得多了。如果你不想修改，只要在同樣的位置上再按一次左鍵就可以了。

五、使用目錄條上的功能表：在滑鼠的操作模式下，原有 F1 到 F10 功能不會消失，所以你可以選擇要用按功能鍵的方式或用滑鼠來控制。用滑鼠控制時，將滑鼠指標移動到要執行的功能上，按左鍵，就會出現功能表。但要注意的是，滑鼠的左鍵不能放開，一放開功能表就會消失。你必須一直按著滑鼠左鍵，拖動滑鼠，將反白區拖到你所要執行的功能上，放開滑鼠鍵，就會執行該項功能。

六、執行 EDIT 功能：將滑鼠指標移到狀態欄的地方，按左鍵，就會進入 EDIT 的狀態。此時你會看見樂譜區出現一條黑線，你可用滑鼠改變它的位置；按著左鍵拖動滑鼠就可以將樂譜區反白，以執行 copy、cut、paste 等功能。要恢復編輯狀態只要在筆形上按左鍵就可以了。

以上就是用滑鼠操作的方法，整體說來是比鍵盤方便得多。希望能對大家有點幫助。

有幾點補充說明：

一、大部份的樂器的音都不會連續，你在譜上寫的是四拍可能響了一拍就沒有了。能夠拖足長音的樂器如列表一。

二、在點唱機裡有些樂器也可以用，列表如二。

表一		表二
*ACCORDN	*PIANO	
BASSOON1	PIANO1	
BRASS1	PIANO2	ACCORDN
CLAR1	*PIANO3	CLAR2
*CLAR2	SITAR1	ELCLAV1
CROMORNE	SYN3	ELPIANO1
*ELPIANO1	SYNBASS1	GUITAR1
FLUTE	*TOM2	HIHAT2
FLUTE1	TROMB1	ORGAN3
FLUTE2	TROMB2	ORGAN3A
OBOE1	TRUMPET1	ORGAN3B
ORGAN1	TRUMPET2	PIANO
ORGAN2	TRUMPET3	PIANO3
*ORGAN3	TRUMPET4	SYN9
*ORGAN3A	TUBA1	
*ORGAN3B	VIOLIN2	

註：1.PIANO，PIANO1 及 PIANO2 的音只有一半。
2.有＊號的是要從點唱機 COPY 過來的。

三、手冊上有些樂器的檔案名稱錯了，依樣輸入時會造成找不到樂器檔的現象。正確的表列如三。

表三

誤	正
HARPSSI1	HARPSI3
SYNBASS	SYNBASS1
TINCAN	TINCAN1
TOM	TOM1
VLNP122	VLNPIZZ1
XYLOI	XYLO1



自從您在心愛的PC上增添了Ad Lib魔音卡之後，是否把以往「PC只能發出爛音效」的觀念一掃而空了呢？我相信您一定對電腦音樂產生了更大的興趣。當筆者自三個月前購買了Ab Lib魔音卡之後，就被它那出神入化的神奇效果所深深吸引。利用暑假的時間，我以磁片上現成的樂器做了十餘首曲子，流行音樂有「警戒」及「等著你愛著你」，古典音樂有「少女的祈禱」、「給愛麗絲」、莫札特的「土耳其進行曲」、「藍色多惱河」，「杜鵑圓舞曲」「春之頌」……等，後者的逼真效果真是不在話下。

在某個深夜裡，我偶然聽到窗外傳來的口琴聲，一時興起，便想用魔音卡譜出這優美的旋律。翻開說明書，找找口琴的樂器檔……，天啊！竟然沒有？從此，我便踏入了製作樂器檔的荒山之中。由於為了使各位老饕早日享得無限多種（256⁶⁴種）樂器，我在「情急」之下，終於憋不住，先以Basic撰寫了專為設計Ad Lib音樂檔的程式，以飽諸公口腹之慾。

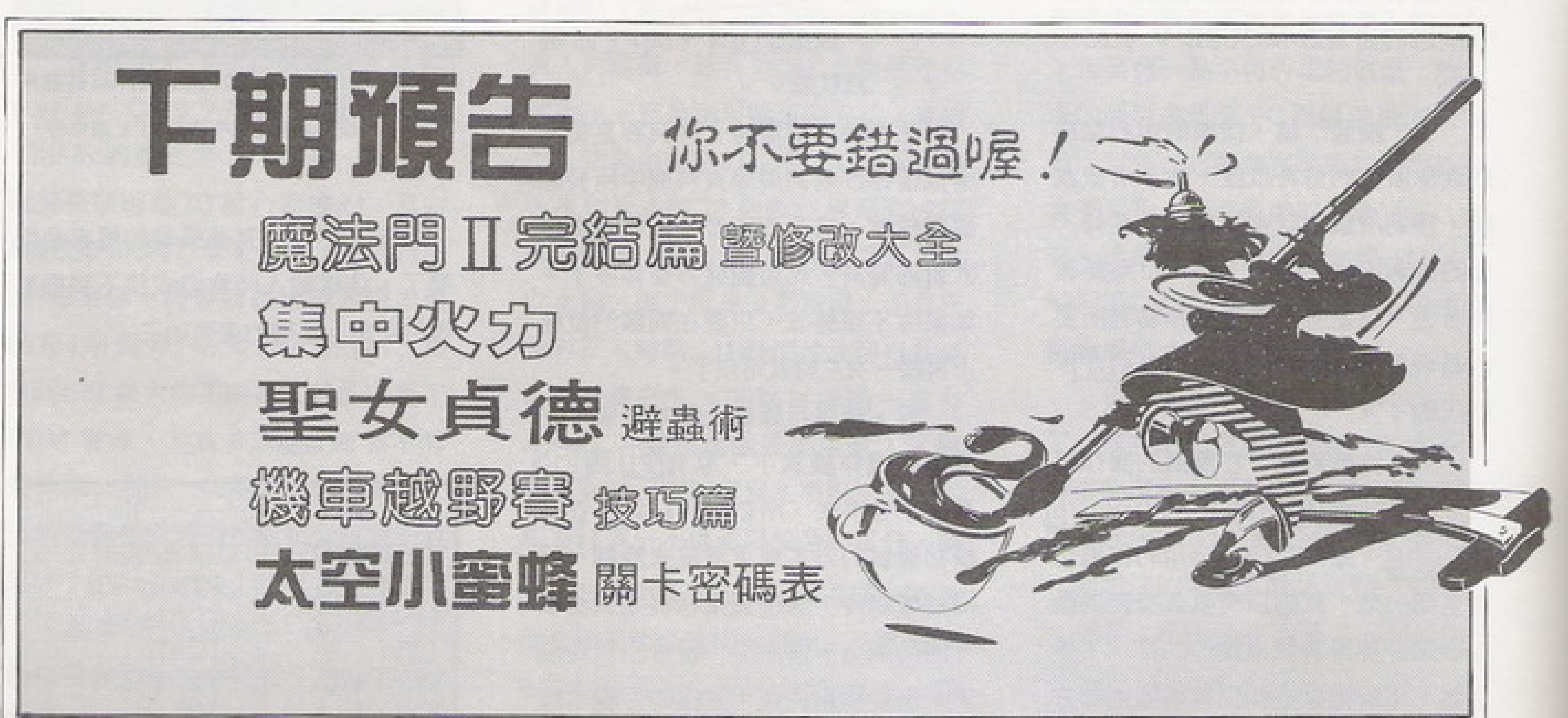
Makeinst.bas的使用方法如下：

1.〔N〕鍵：選擇磁碟機及輸入樂器檔的名稱。
2.〔S〕鍵：將編輯好之資料存檔。
3.〔C〕鍵：清除螢幕上的data area為0。
4.〔Q〕鍵：結束程式。
5.〔D〕鍵：將檔案取出，以供編輯。
6.〔E〕鍵：功能和pctools上的VIEW／EDIT幾乎完全一樣。其顯示狀況和pctools幾可亂真。

最後，告訴您一些製作的技巧。首先，假設您不喜歡ACCORDN.INS（手風琴）的聲音，或是想製作另一個稍微不同的手風琴音樂檔：

1.按N鍵將磁碟機路徑及ACCORDN Enter輸入。
2.按D鍵叫出它的內容。
3.按E鍵修改。（修改方式和pctools中相同，只不過沒有F1的功能。您可以任意更改其中少數的值。）
4.按N鍵更新所需要的檔名。（可將名稱改為ACCORDN2）等。
5.按S鍵存檔。

※PS，本程式只適用於Ab Lib魔音卡專用之樂器檔。本程式以純英文mode執行較美觀。





●不是佳品不發售・請看琳瑯滿目的**產品目錄**

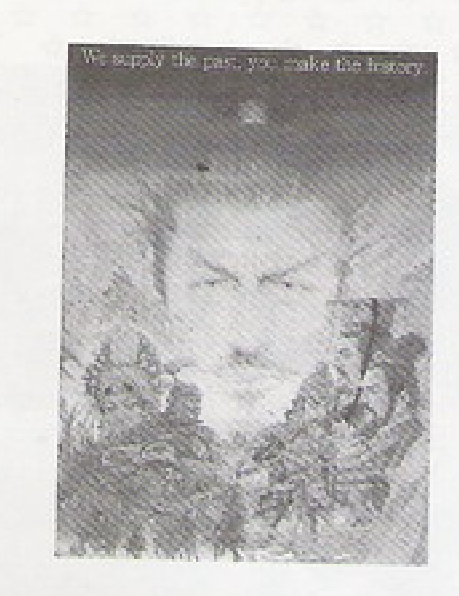
貴族版目錄

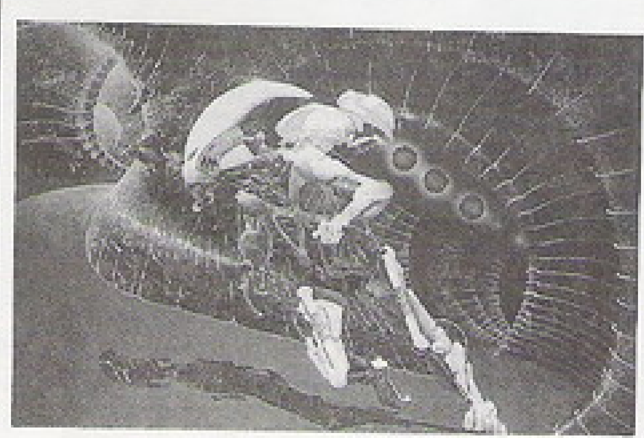
編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
1	戰鬥	無敵飛狼	2	150
2	神話	冒險創作機	1	80
3	智育	瘋狂大家樂	1	80
4	動作	魔界村	1	80
5	運動	天生好手	1	80
6	動作	機動戰士	2	80
7	戰鬥	雷虎特攻隊	1	80
8	冒險	警察故事(上下)	3	230
9	智育	幕府將軍	1	80
10	智育	魔法彈珠檯	1	80
11	動作	怒	1	80
12	角色	未來戰士	1	80
13	劇情	核子防衛戰	1	80
14	運動	燃燒的野球	1	80
15	運動	野外籃球	1	80
16	戰鬥	飛狼突擊Ⅱ	1	80
17	智育	迷宮組曲	1	80
18	智育	賭王鬥千王	1	80
19	模擬	名車大賽	1	80
20	動作	超級機車賽	1	80
21	冒險	幻想空間	2	150
22	動作	惡魔城	2	150
23	角色	大海盜	2	150
24	動作	鬥之輓歌	1	80
25	冒險	宇宙傳奇Ⅱ(上下)	3	230
26	動作	核能戰士	1	80
27	運動	加州運動會	1	80
28	模擬	捍衛雄鷹	1	80
29	角色	魔神之吼	1	80
30	角色	忍者傳奇	2	150
31	智育	鑽石迷宮	1	80
32	戰鬥	戰斧	1	80
33	智育	深入虎穴	1	80
34	智育	奪寶奇兵	2	150
35	動作	忍者大對決	1	80
36	動作	機器蜘蛛	1	80
37	智育	俄羅斯方塊	1	80
38	戰鬥	空中英雄	1	80
39	戰鬥	紅色十月號	1	80
40	動作	卡諾夫	2	150
41	動作	虎膽妙算	1	80
42	動作	鐵手戰神	1	80
43	角色	歐洲公路戰	1	80
44	推理	卡門聖地牙哥	1	80
45	動作	瘋狂大毀滅	1	80

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
46	戰略	眼鏡蛇計劃	1	80
47	動作	死亡之劍	1	80
48	童話	神奇王國	1	80
49	智育	打磚塊	2	150
50	戰鬥	深太空	1	80
51	模擬	海獵鷹戰鬥機	2	150
52	冒險	風雲際會	2	150
53	動作	綠扁帽	2	150
54	角色	魔界神兵Ⅱ	2	150
55	戰鬥	火狐狸	1	80
56	角色	巫術Ⅳ	1	80
57	角色	創世紀Ⅴ(上下)	4	300
58	智育	銀河迷宮	1	80
59	動作	最後的忍者	2	150
60	智育	三劍行大運	2	150
61	戰鬥	風雲戰艦	1	80
62	動作	瘋狂大賽車	1	80
63	智育	黑街風雲	1	80
64	推理	迷報堂	1	80
65	推理	影之門	2	150
66	角色	星際突擊隊(上下)	3	230
67	智育	卓別林專輯	1	80
68	冒險	瘋狂大樓	1	80
69	動作	霹靂飛車	1	80
70	動作	怒Ⅱ-怒變層圖	1	80
71	戰略	銀河帝國大決戰	1	80
72	戰鬥	潛艇大作戰	1	80
73	運動	野外棒球	1	80
75	智育	洛城警騎	1	80
76	動作	4×4越野車大賽	1	80
77	戰略	信長之野望(上下)	2	150
78	戰略	三國志(上下)	3	230
79	運動	異形大進擊	2	150
80	運動	漢城奧運(上下)	4	300
81	動作	飛艇戰士	1	80
82	運動	最後挑戰	1	80
83	模擬	阿波羅18號	1	80
85	模擬	GP大賽車	1	80
86	戰鬥	坦克大對決	2	150
89	動作	空降遊騎兵	1	80
90	角色	2400AD		
92	模擬	衛衛轟炸機	1	80
94	動作	雙截龍	2	150
95	角色	飛輪武士(上下)	2	150
96	動作	前進高棉	2	150
97	運動	亡命滑板	2	150

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
98	運動	撞球大賽	1	150
101	動作	終極警探	2	150
102	運動	籃球1對1	2	150
103	模擬	火爆魚雷艇	2	150
104	運動	強棒再出擊	2	150
105	角色	冰城傳奇Ⅱ	2	150
106	角色	喋血艦長	2	150
107	智育	決戰西洋棋	2	150
108	角色	鐵甲爭霸戰	2	150
109	模擬	飛向北越	1	80
110	動作	快打旋風	2	150
111	動作	威探闖通關	2	150
112	角色	荒野遊俠	2	150
113	角色	國王傳奇	1	80
114	動作	古巴反戰	2	150
115	動作	狂飆飛車手	1	80
116	動作	快打磚塊	1	80
117	動作	時空大盜	1	80
118	動作	星際征服者	1	80
119	動作	小鮫立大功	2	150
120	動作	龍之忍者	2	150
121	模擬	名車大賽Ⅱ	2	150
122	動作	屠龍記	1	80
123	運作	海灘排球王	1	80
124	運作	迷你高爾夫	1	80
125	動作	魔宮傳奇	1	80
126	模擬	重金屬坦克	1	80
127	模擬	霹靂飛狼	1	80
128	動作	高速賽車	1	80
129	動作	魔鬼訓練營	1	80
130	動作	街頭鬥士	1	80
131	模擬	火戰車	2	150
132	動作	空中飛鯊	2	150
133	角色	幽城寶藏	2	150
134	動作	熱血高校	2	150
135	戰略	聖女貞德	2	150
136	冒險	黑暗金字塔	1	80
137	智育	全力反彈	1	80
138	動作	蜘蛛人	2	150
139	動作角色	預言奇兵	2	150
140	動作	機器戰警	1	80
141	動作	俠神鷹	1	80
142	模擬	機車越野賽	2	150
143	運作	閃電網球	2	150
144	動作	瘋狂大賽車Ⅱ	1	80
145	動作	世界怪物大競賽	2	150

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
146	動作	時空戰士	2	150
147	動作	集中火力	2	150
148	動作	快打磚塊 II	1	80
149	動作	無敵神槍	2	150
150	動作	毀天滅地	2	150
151	智育	美女撲克歐洲版	1	80
152	動作冒險	海王星計劃	1	80
153	冒險	地心探險	2	150
154	模擬	城市大賽車	1	80
155	動作角色	伊蘇國	2	150
156	動作	魔斧	2	150
157	動作	超人	2	150
158	智育	立體俄羅斯方塊	1	80
159	動作	烏茲衝鋒槍	2	150
160	動作	太空小蜜蜂	1	80
161	動作角色	變形金鋼	2	150
162	博奕	水果盤	1	80
163	動作	聖戰奇兵動作版	2	150
164	動作	毀滅戰士	1	80
165	動作	殺人執照	1	80
166	智育	水管狂想曲	1	80
167	動作	猛鬼逛街	2	150
168	動作	方程式機車賽	2	150
169	動作冒險	步步殺機	1	80
170	動作	忍	1	80
171	智育	俄羅斯方塊 II	2	150





珍藏版目錄

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
1	冒險	紐約獵人者	5	300
2	角色	未來之魔法	2	180
3	冒險	羅塞拉的冒險	9	460
4	冒險	幻想空間 II	6	340
5	模擬	F-19 隱形戰鬥機	3	290
6	動作	長槍英雄	3	230
7	推理	警察故事 II	6	340
8	智育	醫生也瘋狂	3	230
9	角色	光芒之池	3	230
10	動作	魔鬼戰警	3	230
11	冒險	淘金熱	5	300
12	角色	地心擱載	3	230
13	動作	宇宙神風號	4	270
14	冒險	太空捕快	4	270
15	冒險	宇宙傳奇 III	6	340
16	模擬	688 攻擊潛艇	2	180
17	角色	魔法門 II	3	230
18	角色	冬之魔	3	230
19	趣味運動	摩登原始人趣味大對抗	4	270
20	角色	青色樹的詛咒	4	270
21	冒險	聖戰奇兵冒險版	4	270
22	模擬	F-15 鷹式戰鬥機 II	2	180
23	智育	明星撲克	3	230
24	模擬	紅色風暴	2	230
25	動作角色	仙境故事	2	180
26	動作	魔鬼剋星 II	4	270
27	角色扮演	銀河英雄	2	180
28	模擬	A-10 坦克殺手	4	270
29	模擬	模擬城市	2	180





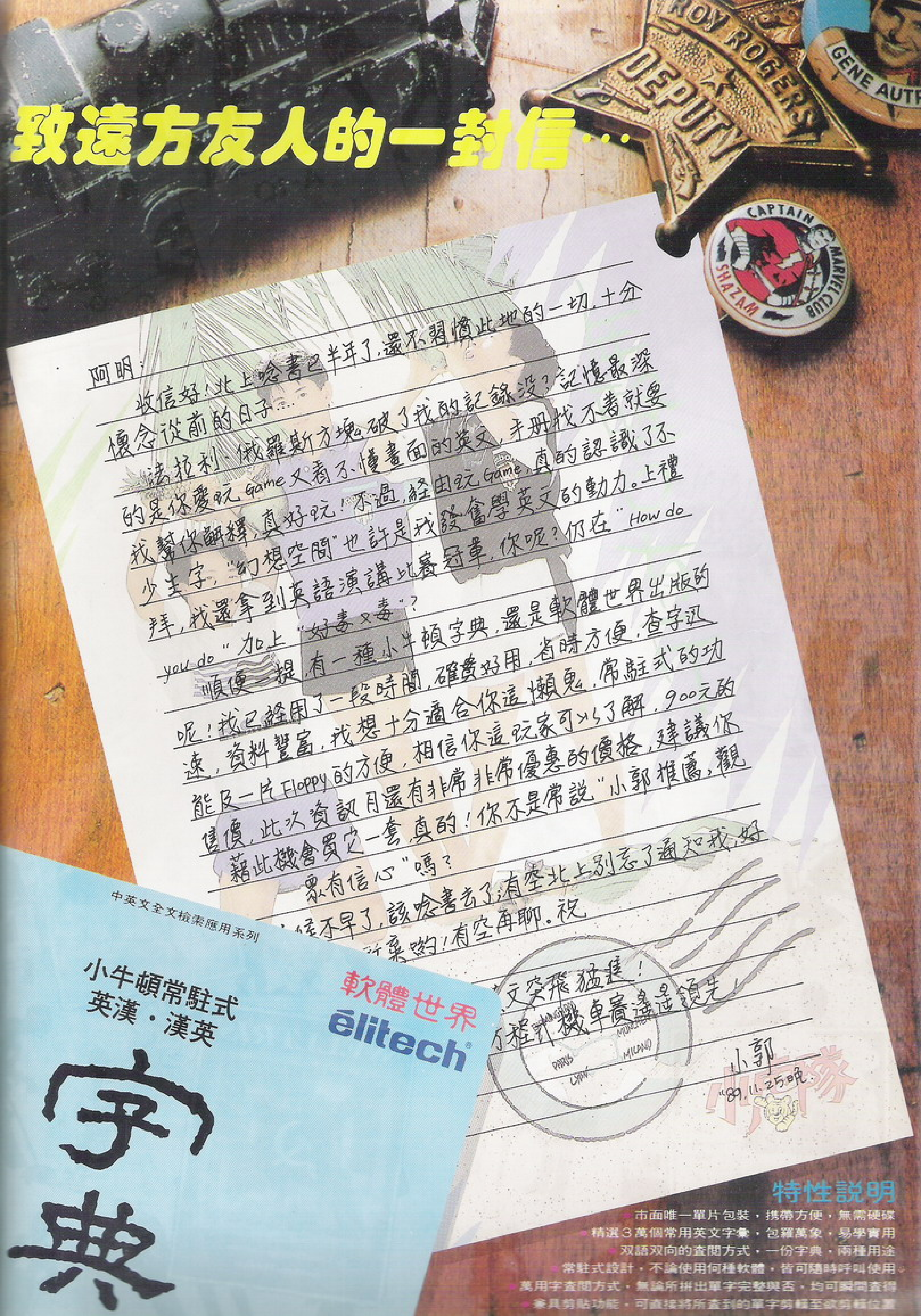
銷售排行榜

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

本表係依據市場反應製作而成請看最受全國發燒友心動的25個遊戲

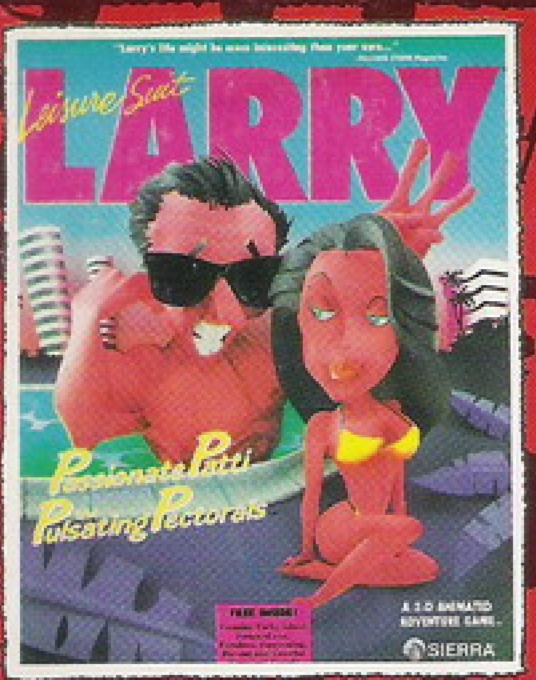
名次	遊戲名稱	類別
1	立體俄羅斯方塊	智育
2	F-15 II	模擬
3	魔鬼剋星 II	動作
4	烏茲衝鋒槍	動作
5	美女撲克歐洲版	智育
6	水果盤	博奕
7	聖戰奇兵冒險版	冒險
8	三國志	戰略
9	機器戰警	動作
10	高速賽車	動作
11	屠龍記	動作
12	紅色風暴	模擬
13	俄羅斯方塊	智育

名次	遊戲名稱	類別
14	幻想空間 II	冒險
15	名車大賽 II	模擬
16	幻想空間 I	冒險
17	重金屬坦克	模擬
18	魔法門 II	RPG
19	決戰西洋棋	智育
20	快打磚塊	動作
21	快打旋風	動作
22	冬之魔	RPG
23	GP 大賽車	模擬
24	眼鏡蛇計劃	戰略
25	688 攻擊潛艇	模擬



致遠方友人的一封信…
阿明：
收信好！北上唸書已半年了，還不習慣此地的一切，十分懷念從前的日子……
法拉利、俄羅斯方塊破了我的記錄沒？記憶最深的是你愛玩Game又看不懂畫面的英文，手冊找不著就要我幫你解釋，真好玩！不過，經由玩Game，真的認識了不少生字，"幻想空間"也許是我發奮學英文的動力。上禮拜，我還拿到英語演講比賽冠軍，你呢？仍在"How do you do"加上"好毒又毒"？
順便一提，有一種小牛頓字典，還是軟體世界出版的呢！我已經用了一段時間，確實好用，省時方便，查字迅速，資料豐富，我想十分適合你這懶鬼，常駐式的功能及一片Floppy的方便，相信你這玩家可以了解，900元的售價，此次資訊月還有非常非常優惠的價格，建議你藉此機會買它一套，真的！你不是常說"小郭推薦，觀眾有信心"嗎？
…候不早了，該唸書去了，有空北上別忘了通知我，好…
…新裹哟！有空再聊。祝
…文突飛猛進！
…程式機車賽遙遙領先
小郭
'89.11.25晚.
中英文全文檢索應用系列
小牛頓常駐式
英漢・漢英
字典
軟體世界
elitech
特性說明
市面唯一單片包裝，攜帶方便，無需硬碟
精選3萬個常用英文字彙，包羅萬象，易學實用
双語双向的查閱方式，一份字典，兩種用途
常駐式設計，不論使用何種軟體，皆可隨時呼叫使用
萬用字查閱方式，無論所拼出單字完整與否，均可瞬間查得
兼具剪貼功能，可直接將所查到的單字剪輯至欲剪輯位置

軟體世界
出類拔萃



幻想空間Ⅲ
期待已久，光芒四射的萊里
為感謝各位發燒友熱情的擁護
終於又回到電腦螢幕
劇情高潮迭起
萊里是否仍和卡拉拉在島上
過著神仙般幸福的生活呢？
支援魔奇音效卡
軟體世界系列出品，玩家收藏的珍品



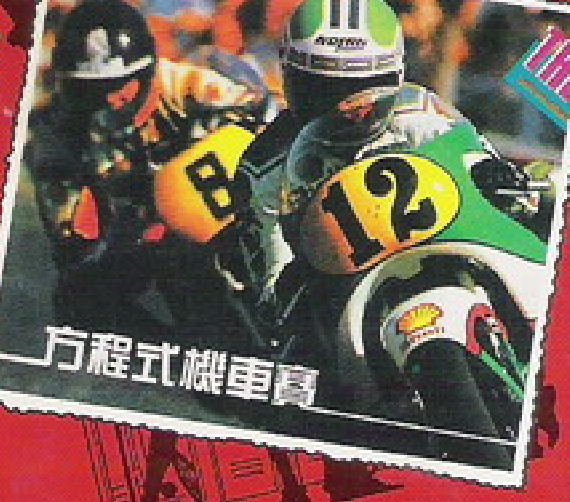

A－10坦克殺手
飛行模擬遊戲又一精品
越戰名機搬上電腦螢幕
包含戰鬥艙內外10種精緻視野
支援256色VGA及魔奇音效卡
保證讓你在戰場中
擁有高級玩家的禮遇

忍
恐怖組織五之鷸作亂
五大魔頭分掌五鮀
生民塗炭，民不聊生
攻破五之鷸
你責無旁貸
由大型電玩改編
擁有大型而流暢的畫面
一個讓你忍無可忍
非買不可的珍品



衝鋒飛車
宣洩你積壓在內心的破壞力
特准你擬槍自重武裝上路
可依經濟狀況購買武器
改裝你的愛車
逼真的畫面完備的射控系統
跑遍全美十大名城
力拚十大飈車好手

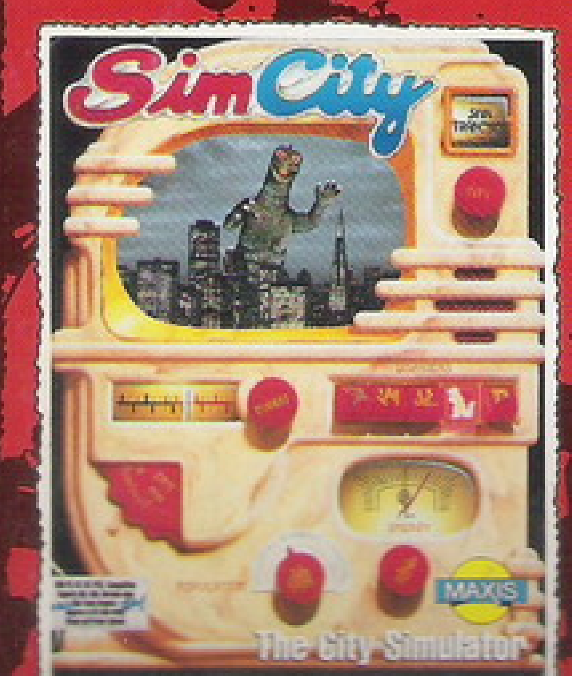
方程式機車賽
由名車大賽原班設計群
精心策劃
練習賽、資格賽、巡迴冠軍賽
包君滿意
菜鳥級、選手級、專家級
任君挑選
即使在XT上執行
也會大呼過癮
飈車界的大震撼
方程式機車賽熱情邀請
飈不飈沒關係　通通歡迎

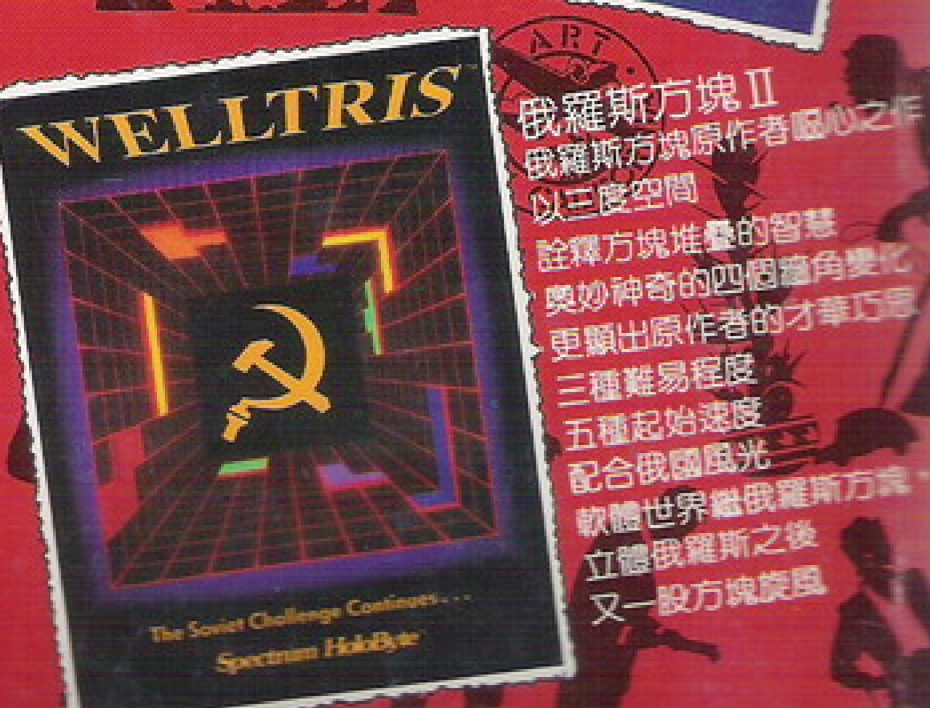



步步殺機
每個步伐牽動一個機關
每個機關引發一場災難
造形奇特的人物
離奇詭譎的地點
駭人聽聞的計劃
深奧難解的謎題
接觸它，你會愛上它



模擬城市
軟體世界籌劃已久，配合選舉熱潮
精心推出深具教育意義的強打巨片
提供您參與市政建設的機會
勾勒心中的理想城市
體驗市長心中的甘苦
寓教於樂並可配合印表機
列印您的施政成果
軟體世界策略出片　機會難得
萬萬不可錯過





俄羅斯方塊Ⅱ
俄羅斯方塊原作者嘔心之作
以三度空間
詮釋方塊堆疊的智慧
奧妙神奇的四個牆角變化
更顯出原作者的才華巧思
三種難易程度
五種起始速度
配合俄國風光
軟體世界繼俄羅斯方塊、
立體俄羅斯之後
又一股方塊旋風